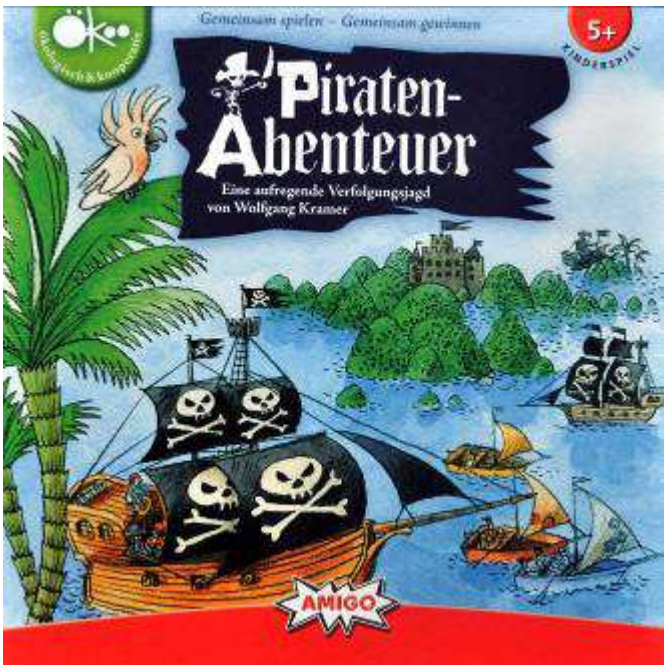
CASSE-NOISETTES, chaussée d'Alsemberg 76 – 1060 BRUXELLES

Photos en couleurs sur www.casse-noisettes.be

Possibilité d'acheter sur le site : www.casse-noisettes.be/shop

JEUX D'ENFANTS JANVIER 2013

Dans cette liste, vous trouverez une partie des jeux qui conviennent aux enfants jusque 8 ans. Des jeux parfois simples, parfois plus élaborés. Tous sont des bons jeux, c'est l'engagement de notre sélection. Bien sûr, certains conviennent à certains et d'autres à d'autres, selon la loi des goûts et des plaisirs. Et certains, accessibles dès 6 ou 7 ans, sont aussi de bons jeux familiaux pour des joueurs plus âgés.
Les étoiles qui suivent, donnent notre avis. Ces étoiles ne sont décernées qu'après toute une année de jeu et d'expérimentation, le temps que la mousse de la mode retombe ! Une étoile (*) veut dire « très bon jeu » et deux étoiles (**) veut dire « jeu remarquable ».



L'AVENTURE DES PIRATES Amigo (2 à 4 jrs, à partir de 6 ans)

Les bateaux sont menacés par un ouragan. Il faut absolument les mettre à l'abri dans une crique du continent. Le voyage commence… mais, en chemin, les pirates surgissent et il n'est guère facile de leur échapper. Un excellent jeu coopératif (la réédition tant attendue de Corsaro et meilleur jeu d'enfant de l'année 1992 en Allemagne), qui fonctionne sur un système simple : deux dés sont lancés et le joueur doit en attribuer un à son bateau et l'autre à un navire pirate. Quel dé pour qui et dans quel ordre les jouer… crée des parties passionnantes qu'il est possible de compliquer à souhait. Le jeu convient donc aussi pour des familles avec des enfants de 8 à 11 ans. Superbe graphisme et matériel en bois. A découvrir sans modération ! (Durée : 30 minutes)

∗ ATTRAPE LES CHAPEAUX code 5052 (Ravensburger, 2 à 6 jrs, dès 5 ans)

Un jeu méconnu qui donne beaucoup de plaisir aux enfants car c'est un jeu dessus/dessous : les pions sont des cônes qui peuvent se superposer et tous ceux qui sont dessous sont des prisonniers. Les situations se renversent rapidement car les possibilités de capture sont nombreuses. Ce jeu ravit les enfants par son mécanisme très concret… mais aussi les grands parents qui trouvent dans cette boîte une bonne occasion de rencontre avec leurs petits enfants. Durée : 25 minutes. La nouvelle édition est assortie d'un jeu de cartes dont on n'a pas besoin pour jouer au jeu de base. Il ne s'adresse certainement pas aux jeunes enfants car deux facteurs entrent en ligne : les combats de valeurs et de couleurs ainsi que l'orientation des cartes. Nous joignons la traduction de la règle allemande : à vous de voir si cette règle est intéressante.

ATTRAPE-MOI code 15 (Haba, 2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans)
Un classique nommé bouchon quand on fabrique soi-même son matériel. Bien sûr, chez Haba, les souris sont adorables et les cordes sont remplaçables. Un des joueurs est le chat et tente d'attraper les souris. Il possède un gobelet en bois sous lequel un dé est secoué. Lorsqu'il est dévoilé, il affiche la couleur de la souris à poursuivre. Qu'elle s'enfuie donc à toute allure avant que le chat ne la mange ! Un jeu excitant parfait pour défouler vos enfants ! Durée : quelques minutes

A TABLE LES ANIMAUX code 16539 (Selecta, 2 à 4 joueurs, à partir de 4 12/ ans)

Le gardien du zoo est malade et les enfants se proposent de le remplacer pour nourrir les animaux. Chaque joueur reçoit une figurine aux bras desquels peuvent s'accrocher des sacs contenant des aliments. Mais à qui sont-ils destinés ? Outre le discernement nécessaire (qui mange du poisson ? des céréales ? du foin ? de la viande ?), les joueurs doit trouver la cage des animaux qu'ils recherchent. Ainsi s'installe un jeu de mémoire où le premier qui a rempli toutes ses missions, gagne la partie. Un système simple permet un bon renouvellement des parties. Durée : 20 minutes

✶ A VOS TRESORS, PRETS, PARTEZ ! code 2743 (Haba, 2 à 4 jrs, 5 ans – familial)
Dans un cadre exotique, avec un matériel superbe et agréable à manipuler, les enfants se retrouvent face à des défis successifs : construire une tour en suivant un plan, attraper un animal plus vite que ses adversaires, se souvenir de l'endroit d'un trésor, lancer les dés en l'air et les rattraper… Dans cette quête aux points, chacun doit cependant mesurer le nombre d'actions qu'il est capable de mener avec succès tandis que s'écoule le sable du sablier. La prudence devrait les modérer car si l'écoulement prend fin durant une action entamée, tout le bénéfice du tour est perdu. Alors, stop ou encore ? doivent sans cesse se dire les plus prudents et les plus audacieux Cet excellent jeu prend d'autant mieux sa place dans la collection Haba que son petit frère (le Trésor des mayas) sort de collection et n'est déjà presque plus disponible. Ne manquez donc pas cette boîte sur les rayons de votre ludothèque. (Durée : 20 à 30 minutes)

ALLEZ, PETITS POISSONS ! code 2472 (Ravensburger, 1 à 6 joueurs, à partir de 4 ans)
Deux pêcheurs dans une barque et quatre petits poissons qui ne veulent pas se laisser attraper. Les enfants aident les petits poissons à gagner la mer et à se fondre dans le flot. Mais le bateau glisse sur les flots chaque que le dé affiche

la couleur rouge ou verte. Et vraiment, vraiment, par un système de languettes dans le plateau, nous le voyons se rapprocher. Poissons, pêcheurs et barque sont en bois. Ce jeu est la réédition en format poche d'Avanti Mare. Un jeu coopératif ou, selon le choix, qui partage les joueurs en deux camps. C'est beau et c'est bien fait ! (Durée : 15 minutes)

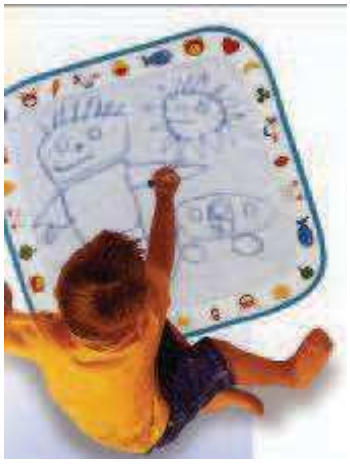
ALLEZ LES ESCARGOTS code 3693 (Ravensburger, 3 à 5 ans, 2 à 6 jrs)

Ce jeu est très intéressant parce qu'il permet aux enfants de découvrir que perdre n'est pas si grave. En effet, dans cette course, ce ne sont pas les enfants qui gagnent ou qui perdent... mais bien les escargots. La victoire ou l'échec sont supportés par des intermédiaires. Six gros escargots en bois sont donc sur la ligne de départ. Ils avancent au gré d'un dé couleurs que les enfants lancent pour eux. Cela semble très simple... mais que d'acquisitions pour les plus jeunes : suivre une ligne droite, prendre un escargot sans renverser les autres et que faire quand on obtient un double au dé ? Ajoutez la variante de parier sur les es- cargots... surtout si ça rapporte des friandises : quel bon jeu ! Durée : 10 à 15 minutes

AQUAPLAY circuit 510 code 11138 (2 à 8 ans, 1 à 3 joueurs)

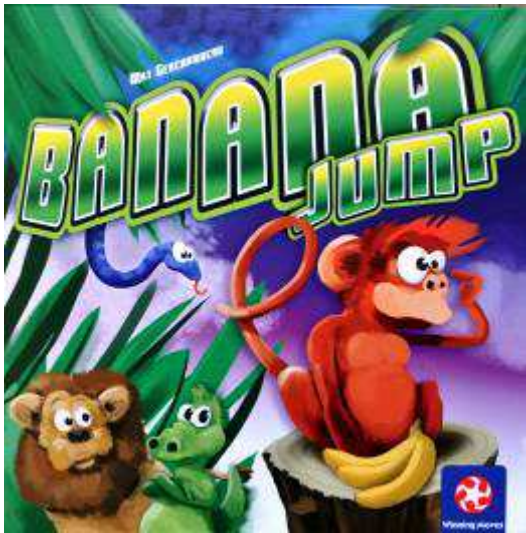
Aquaplay est un système de canaux en plastic bleu, qu'on remplit d'une petite quantité d'eau et qu'on pose dans le jardin, dans le bac à sable ou sur la terrasse. En tournant une manivelle, l'enfant crée un courant qui entraîne le mouvement des bateaux. En chemin, les bateaux rencontrent divers obstacles ou événements qui sont autant d'occasions de jeux : port, grue de chargement, écluse. Nous connaissons tous le plaisir de l'enfant quand il peut jouer avec de l'eau et Aquaplay, depuis 20 ans, est une proposition joyeuse dans ce créneau. Les canaux sont reliés entre eux par des joints étanches et le circuit ne doit pas être démonté après usage : il peut être rangé d'une seule pièce et être, par accroché, à un mur.

AQUA DOODLE code 8969 (Ravensburger, à partir de 15 mois)



Ce tapis d'écriture étonne. Ce qu'on dessine dessus (avec le marqueur adéquat) apparaît en bleu… puis disparaît au bout d'une dizaine de minutes. Les petits enfants peuvent donc y crayonner avec joie et maladresse, dépasser de sa surface… et donc ne faire aucun dommage sur les tapis, fauteuils et nappes avoisinantes s'ils entreprennent de les « décorer » à notre insu. En effet, « le carburant » du marqueur est tout simplement de l'eau claire et, quand il est vide, on le remplit au robinet. Seul défaut : l'impermanence des oeuvres : impossible de montrer son chef d'œuvre à quelqu'un qui vient plus tard ! (60 x 60 cm)

AQUADOODLE XXL : code 13106



BANANA JUMP code 16395 coopératif (Winning Moves, 5 – 8 ans, 2 à 5 joueurs)

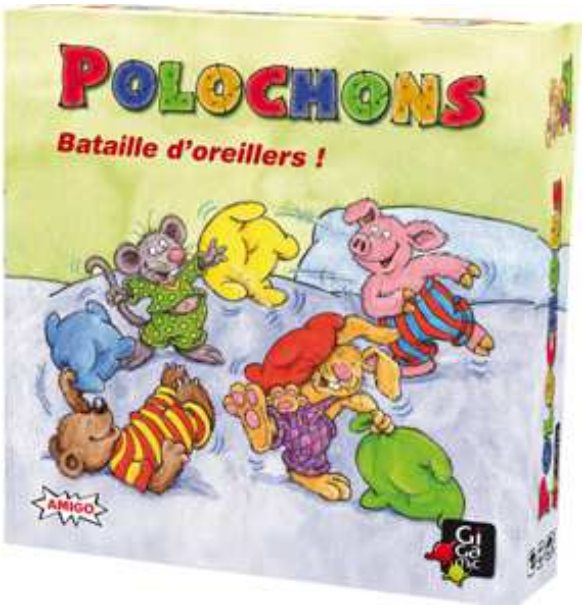
Un singe met au défi les autres animaux de la jungle. Même si vous allez en ligne droite pour traverser la forêt, moi, en la contournant, je vous battrai de

vitesse. Pari lancé ! Les joueurs cherchent à couvrir 5 lignes droites de 5 animaux différents tandis que le singe, par un mécanisme lié au dé, suit le pourtour de la forêt en sautant de case en case (9 au total). A chaque tour de jeu, deux dés sont lancés. S'ils indiquent une couleur, le joueur peut placer un animal sur sa ligne ou, si ce n'est pas possible, offrir la couleur obtenue à un joueur qui peut s'en servir. Si les dés indiquent une face *singe* ou une face *banane*, les joueurs doivent faire progresser le singe. Qui donc gagnera cette course basée sur l'entraide pour les joueurs ? Les 26 animaux sont en bois. Durée : 20 minutes

(Autre commentaire : Banana Jump est un jeu coopératif qui fonctionne avec des « entrées ». Lorsque l'enfant lance les dés pour que les animaux puissent traverser la forêt, il doit identifier le couloir qui lui permet d'utiliser chaque dé ainsi que l'animal concerné. Il cherche ensuite la figurine correspondante parmi 30 figures en bois multicolore. Les joueurs remplissent ainsi les cases de la jungle et essaient de gagner un défi sympathique : seront-ils plus rapides que le singe vantard qui prétend faire un circuit relativement long et leur prouver qu'il est le plus fort ?

BATABANGA code 16692 Djeco, 2 à 4 jrs à partir de 5 ans

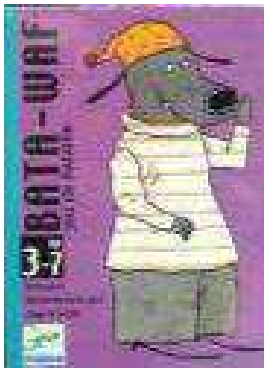
Chaque joueur cherche à gagner les belles cartes de BATABANGA. Il y parvient si un animal vient à sa rencontre et si ses adversaires n'ont pas la main heureuse pour en faire venir un autre. Le jeu s'anime aussi lorsque deux animaux semblables interviennent dans la partie et c'est alors le premier joueur qui crie *BANGA !* qui emporte le morceau. Un jeu sans prétention… mais avec des cartes magnifiquement dessinées ! Durée : 15 minutes



BATAILLE D'OREILLERS code 16565 (AMIGO / Gigamic, 4 à 8 ans, 2 à 4 joueurs)

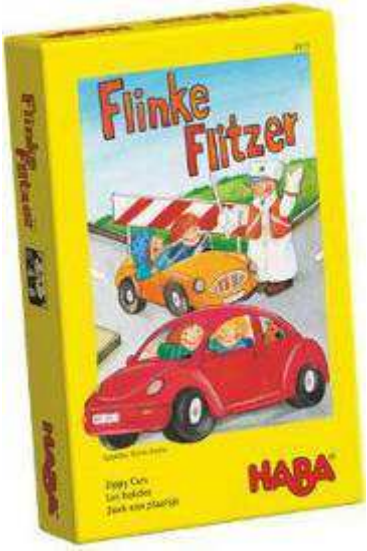
Quand le chat est parti, les souris dansent ! Les peluches sont toutes seules à la maison, il n'y a personne pour les surveiller, et le lit est là, qui invite à une grande bataille d'oreillers. Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires et, dans le cas où elle est renversée, oblige son propriétaire à reprendre un oreiller sur le lit. Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré vainqueur. Un jeu d'adresse simple, avec un joli matériel. Durée : 15 minutes

PRIX BELGE DU MEILLEUR JEU POUR PETITS ENFANTS



BATAWAF code 10972 (Djeco, 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans)

Jeu de bataille, jeu de jolies cartes où ce qui est particulier, c'est cette mesure sous forme de barre qui permet aux enfants de déterminer la carte la plus forte en comparant précisément ces barres. Il fallait y penser… et Djeco en a eu la bonne idée ! Boîte compacte et très solide. (Durée : 10 minutes)



✶ LES BOLIDES code 5167 (Haba, 3 ½ ans – 5 ans, 2 à 4 jrs)

Un super petit jeu qui nous entraîne dans la belle logique : rien n'est perdu ! En effet, lorsqu'une voiture se présente sur votre parking et que la place qui lui convient (place rouge pour une voiture rouge) est occupée, l'auto en bois poursuit sa route et rentre sur le parking du joueur suivant. Le loto est ainsi renouvelé de manière magistrale même si le jeu reste tout simple et épatant ! Durée : 10 minutes

<u>BISOUS DODO</u> code 10816 (Djeco, 2 à 4 joueurs, 4 – 7 ans)
La boîte s'ouvre sur un joli matelas. Le passage vers le lit est parfois moins douloureux quand il se fait à travers le rituel d'un jeu : trouver un drap, un oreiller, un doudou. Ajoutez des baisers et… hop ! Nos petits sont bons pour le lit. Jeu de cartes Djeco solide, bien dessiné, simple…<u>Durée</u> : 10 minutes.

<u>BRIO coffret collectivé 50 Pièces (ref 33097)</u>
code 15877
Brio, système de rails et de train, passionnant et compatible avec toutes les autres marques. Voici un coffret très complet, avec 50 pièces diverses : rails, ponts, trains, gare, grue, tunnel, aiguillages. Livré dans un coffret. Une excellente base tant pour les familles que les collectivités.

<u>BRIO COFFRET COLLECTIVITE 87 PIECES ref 33052</u>

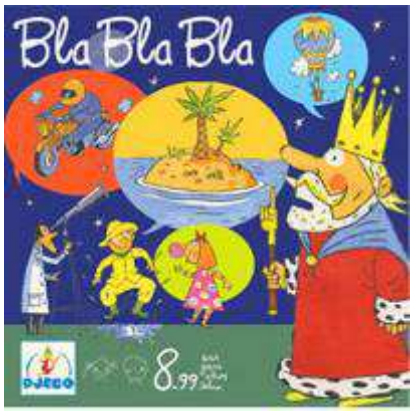
✶✶✶ BLOCS & CUBES EN BOIS

Présentés en set de 30, 60 ou 102 pièces, ces remarquables blocs en bois (appelés cubes en France) proposent des formes très diverses. Les blocs sont des multiples précis les uns des autres. Basés sur une dimension d'arête de 4 cm, ils ouvrent la main de l'enfant durant le jeu et permettent d'empiler avec facilité dès qu'on a 15 mois. Entre 1 an et 2 ans, choisissez les cubes naturels car la couleur est plus glissante et distrait de l'apprentissage des nombreuses formes proposées par Haba. Un carnet magnifique accompagne les boîtes et montre toute l'intelligence de ce jeu dont l'inspiration vint de Froebel, un pédagogue allemand. Des boîtes complémentaires permettent de relancer l'intérêt du jeu à tout âge (boîte pont-levis, boîte colonnes, boîtes vitraux, etc). Ce sont bien sûr les mêmes blocs qui interviennent dans la construction du célèbre parcours de billes de Haba. En hêtre, arêtes légèrement poncées.

Si vous désirez en découvrir davantage sur l'esprit et le chant des blocs en bois, demandez-nous par mail les articles que nous avons écrits sur ce sujet.
<u>Boîte 26 blocs</u> : code 12739 - 37 € **<u>Boîte 60 blocs</u>** : code 10574 – 75 € **<u>Boîte 102 blocs</u>** : code 10356 : 95 €
<u>Possibilité d'acheter des axes avec des roues adaptés aux blocs en bois d'une section de 4 cm</u> : la paire = 7 € (Et ça fonctionne aussi avec les Kapla !)

✶ BLAIREAU CULOT code 15326 (Huch, 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans)

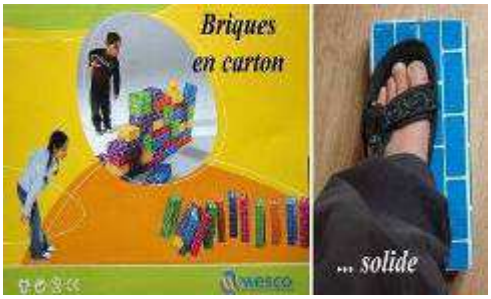
Ah ! Quel plaisir de retrouver dans ce jeu le très beau mécanisme d'un jeu introuvable et qui s'appelait Il y a un crocodile. L'un après l'autre, les joueurs vont associer des objets hétéroclites avec les images du plateau. Un joueur dit, par exemple : je pose la bouteille près de la piscine car le blaireau va tenter de vider la piscine avec la bouteille. Il cache ensuite la bouteille en retournant la carte. 10 objets vont ainsi être cachés et liés à une parole. Quand cette mise en place pleine d'imagination et d'humour est terminée, la figurine du blaireau est mise sur une des 10 cases. Le dé est lancé et le blaireau avance d'autant de cases. L'endroit où il s'arrête est l'occasion d'une énigme : 1) est-ce que le joueur peut nommer l'objet caché ? – 2) se rappelle-t-il du lien verbal qui justifie la présence de cet objet sur la case ? Si l'objet et le lien ont été bien devinés, le joueur reçoit la carte et une nouvelle association est créée pour la remplacer. Durée : 25 min.



BLA BLA BLA code 13166 (Djeco, 3 à 5 jrs, à partir de 7 ans)

Un jeu d'images et d'associations sur 3 registres différents. 240 cartes (eh ! oui ! Autant !) servent de réserve pour répondre au défi du dé. Soit créer une association avec une carte proposée par un joueur : exemple : il montre une vache et les autres déposent du lait, une ferme, un pré… Soit réunir 3 cartes et imaginer une courte histoire qui les relie : exemple : un enfant saute sur une flaque, un magicien le pointe sa baguette ; du coup, l'enfant se transforme en palmier sur une île perdue au milieu de la mer ! Soit encore se lancer dans un portrait chinois : chacun pose face cachée une carte qui le représente et le joueur dont c'est le tour de jeu doit parvenir à attribuer les cartes aux bons joueurs. Un jeu d'images qui se transforme en un jeu de paroles pour autant qu'un animateur invite à s'expliquer. Durée 20 minutes

✶✶ BRIQUES EN CARTON



Très solides (car leur structure est en nid d'abeille), ces briques permettent de bâtir des igloos, des châteaux, des tunnels et des labyrinthes. En jouant avec elles, l'enfant étire son corps et le déploie dans l'espace : mettre en bas, mettre en haut, atteindre… Les collectivités qui les utilisent, sont unanimes : c'est un merveilleux jouet ! Elles sont livrées à plat. Montées, elles se rangent aisément dans un coin sans vraiment dévorer l'espace. Les paquets contiennent 20 briques. Sur notre mode d'emploi, nous indiquons une manière de couper certaines briques pour obtenir des moitiés, ce qui est très utile pour réaliser des encadrements de porte ou de fenêtre.

20 briques : code 9061 -**40 briques** : code 9062

LES BAHUTS MALINS

Les enfants doivent transporter des coffres de différentes formes. Ils disposent de trois camions de formes et de couleurs différentes. Comment rentrer dedans les caisses qu'ils déménagent sans que rien ne dépasse ? Les premiers défis sont faciles et l'enfant est donc encouragé de continuer. De page en page, en comprenant par lui-même les défis qui sont exprimés de manière visuelle, l'enfant progresse et s'attaque à des déménagements de plus en plus difficiles. Avec un beau matériel qui sert aussi de jouets qui roulent vraiment. 48 défis en 4 niveaux. Durée de chaque défi : quelques minutes

(LE) BAL MASQUE code 17896 (Janod, 2 joueurs, à partir de 5 ans)

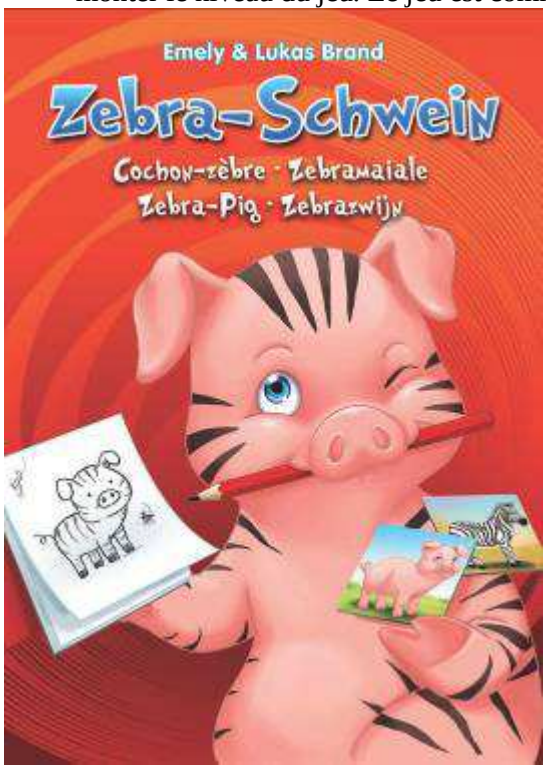
Quel est ton loup ? Voilà bien ce que doit deviner chaque joueur. Séparé par une plaque évoquant la forêt, chacun dispose d'une planche rainurée dans laquelle il peut installer deux éléments : une carte que doit deviner son adversaire et un paquet complet de cartes parmi lesquelles il devra repérer la carte de son adversaire. Toutes ces cartes illustrent des loups déguisés de 20 façons différentes, avec ou sans chapeau, avec ou sans couteau, etc. Les cartes sont placées verticalement dans un support en bois dont chacun dispose. Ainsi positionnées, l'enfant peut superviser la situation et voir rapidement quelles sont les cartes qu'il doit garder ou enlever selon les réponses qu'il reçoit à ses questions. Le Bal Masqué est d'une très belle finition, sur un thème parfait et rejoint la liste des bons jeux de cette catégorie, à savoir *Qui est-ce ?* et *Oudordodo.* (durée : 15 minutes)

CARROUSEL DE POULES code 3591 (Legler, 2 à 6 jrs, 4 à 7 ans)

Nous retrouvons avec plaisir une édition du carrousel de poules. Sur un plateau qui tourne, une dizaine de poules cachent des lots d'œufs. Quand c'est son tour l'enfant annonce qu'en soulevant la poule qu'il désigne, il y trouvera 1, 2 ou 3 œufs. Si la poule couve bien le nombre d'œufs indiqué, l'enfant les reçoit. Chacun ne manque évidemment pas de compter le nombre d'œufs qui restent sous cette poule et de la suivre des yeux quand le carrousel tourne. Mémoire ! Mémoire ! Bonheur des jeux simples ! Tout en bois ! Durée : 20 minutes

✶✶ LA CHASSE AUX MONSTRES code 14706 (Heidelberg, 1 à 6 joueurs, à partir de 5 ans)

Si ce n'est pas une nouveauté à proprement parler, la boîte que nous proposons depuis 2011 est celle – beaucoup plus riche – de la version allemande. Les enfants essaient, grâce à leur mémoire, de se débarrasser des cauchemars et des monstres qui hantent la nuit en les envoyant dans le placard. A chaque monstre correspond un jouet qui lui fait peur. Les joueurs essaient donc de trouver le bon jouet au bon moment, en s'entraidant éventuellement. Outre la carte de l'aurore qui fait fuir les derniers monstres, le jeu propose un matériel supplémentaire pour jouer des variantes plus difficiles : des cartes de duo de monstres et deux jetons spéciaux : le jeton « chaussette » et le jeton « sous la couette » qui permettent également de monter le niveau du jeu. Le jeu est comme on peut le deviner, un jeu coopératif. Durée : 15 minutes



COCHON ZEBRE code 2878 Schmidt (2 à 6 jrs, dès 5 ans)

Un gros cochon trône au milieu de la table. Autour de lui des petits plateaux sur lesquels sont posées des cartes d'animaux, différentes à chaque round. Chaque animal est identifiable car son plateau correspond à une des valeurs du dé (de 1 à 6). Celui dont c'est le tour lance secrètement les dés et identifie ainsi les deux animaux qu'il doit dessiner… en les mélangeant ! Par exemple : un serpent singe ; un éléphant oiseau ; etc. Les autres joueurs tentent de deviner l'animal exceptionnel qui apparaît et le premier qui le devine tape sur le cochon qui couine sous le poids de la victoire. C'est très bien ! (Durée : 20 minutes)

✶✶ <u>CAMELOT JUNIOR</u> code 13595 (Smart, 1 jr, 3 à 7 ans)

Dans la ligne des jeux comme *Gogetter,* cette boîte propose aux jeunes enfants (à partir de 4 ans) de réussir des défis : permettre au prince de rejoindre la princesse en plaçant des bâtiments et des escaliers de manière à ne pas devoir traverser du vide. Les défis sont présentés de manière imagée et il ne faut donc pas savoir lire pour y jouer. Sur la page d'un carnet, l'enfant voit la construction à réaliser (place des tours, de l'escalier, du bâtiment vert, etc.). De page en page, les défis deviennent plus difficiles… mais l'enfant se familiarisant progressivement avec les manipulations les plus diverses, « grandit » dans sa capacité de les résoudre.

<u>CANDY</u> code 7771 (Beleduc, 2-4jrs, 4-6 ans)

Haro les gourmands ! Sur un plateau rond, une trentaine de superbes bonbons attirent le regard. Un joueur lance les dés et les 3 couleurs obtenues doivent être combinées pour déterminer le bonbon à saisir. Un jeu de réactions et de discrimination simple mais efficace avec un très beau matériel. <u>Durée</u> : 15 minutes (Existe aussi en jeu XXL)

<u>LA CHENILLE A ENFILER</u> code 21 (SELECTA, 2 à 4 ans, 1 à 4 joueurs)

Les belles perles deviennent des anneaux qui donnent de la souplesse à la chenille. En début de partie, un gros fil prolonge sa tête sympathique. Tour à tour, les joueurs, en lançant le dé, enfilent une perle. Chez Selecta, tout est en bois et tout est fabriqué en Allemagne. <u>Durée</u> : 15 minutes

✶✶ <u>CASTEL LOGIX</u> code 12402 Castel Logix (Smartgames, 1 joueur à partir de 5 ans… et familial)

Ne le confondez pas avec Camelot Junior. Défi après défi, l'enfant construit des châteaux dans lesquels interviennent trois tours de grandeurs différentes. Ces tours ne peuvent être incluses dans la construction que si les autres blocs en bois sont bien placés. Comme toujours, les premiers défis sont faciles à réaliser et ne cesse d'entraîner le jeune joueur vers la page suivante. Le très beau matériel en bois donne de l'âme au jeu et certaines constructions posées de travers, étonnent par leur sens de l'équilibre. <u>Durée</u> : de quelques minutes… à de plus longues recherches !

5766
Chahut à la ferme !
Auteur : Thilo Hutzler
... un turbulent jeu d'écoute et de mémoire
HABA
Tierisch Rabatz
What's that racket? · Wat een kabaal!
¡Jaleo bestial! · Schiamazzi bestiali!
Made in Germany

<u>CHAHUT A LA FERME</u> (Haba 5766 , 4 à 6 joueurs)

Voici un jeu volage, heureux, parfait pour créer une ambiance ! Hormis « le chercheur », chacun prend une carte qu'il découvre

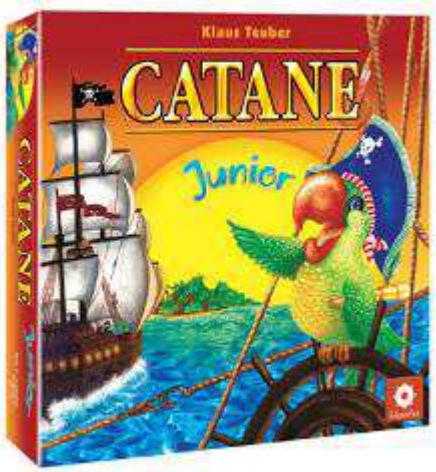
secrètement : cette carte lui indique l'animal qu'il devra imiter. Au signal du Chercheur, tous les joueurs donnent de la voix en même temps, chacun criant à tue-tête le cri de son animal et tentant de se faire entendre du Chercheur. Le concert dure 30 secondes au terme duquel le hasard désigne un joueur dont le Chercheur doit nommer l'animal. S'il trouve, les deux reçoivent un point de victoire. Sur une mécanique très simple, ce jeu montre qu'on entend plus facilement ses voisins immédiats et que ceux qui se trouvent de l'autre côté de la table, doivent s'affirmer avec beaucoup de vigueur s'ils veulent que la mémoire auditive du Chercheur retienne l'animal qu'ils imitent. Durée : 15 minutes

(LE) CHEVALIER GRIMPEUR code 16806 (Kosmos, 2 à 4 jrs, à partir de 5 ans)

Dans ce jeu coopératif, les joueurs essaient de délivrer une princesse prisonnière. Son geôlier la séquestre sur la terrasse supérieure d'une tour. Les enfants aident un chevalier communautaire à grimper jusqu'à la princesse tandis qu'un magicien tente de les en empêcher. A chaque tour de jeu, une carte illustrant une clé de forme particulière est dévoilée et les joueurs tentent de trouver sa réplique parmi 24 modèles éparpillés sur la table. Comme tous se ressemblent, il faut avoir un bon œil pour trouver la clé indiquée. Mais pourvu qu'un seul joueur la trouve, le groupe est bénéficiaire de cette victoire et le chevalier, en s'agrippant à une corde, monte d'un cran le long du mur de la tour. Si personne ne l'a trouvée, c'est le magicien – l'ennemi communautaire - qui progresse en s'accrochant à une corde sur un autre mur. Durée : 15 minutes

LES COLONS DE CATANE JUNIOR 16656 (Filosofia, 3 à 4 jrs, à partir de 7 ans)

Surfant sur une ligne parallèle au jeu des adultes, le jeu transforme les enfants en pirates. Colonies et villes sont remplacées par des forteresses et des bateaux tandis que les ressources deviennent de l'or, des sabres, du bois et de la laine. Pour les obtenir, les jeunes joueurs passent par les mêmes étapes que celles qui sont prévues dans le jeu familial : lancer le dé (un seul) et récolter des ressources sur les îles attenantes à leurs forteresses, procéder à des échanges pour obtenir les ressources qui leur manquent et enfin construire des bateaux afin de pouvoir construire de nouvelles forteresses. Très proche de Catane tout en le simplifiant, cette boîte junior respecte réellement l'esprit original et ouvre pour les plus jeunes joueurs le trop rare créneau de la négociation. La règle est plus affective en transformant, par exemple, les cartes événements en carte « coco » : un animal sympathique au service de tous qui donnent des coups de mains inespérés ! Durée annoncée : 35 minutes.



✱ COCOTAKI code 7751 (Amigo, 2-10 jrs, dès 5 ans, familial) ©

Ce jeu de cartes combine avec succès des éléments glanés dans Uno, Speed et d'autres bons jeux qui font leurs preuves depuis longtemps. L'ambiance devient rapidement endiablée car, dans certains cas, il faut crier le cri de l'animal, dans d'autres pas et dans d'autres encore *Cocotaki* à la place de *Cocorico !* Le jeu se joue par paliers. Au début, on se contente de règles simples… puis rapidement on y ajoute des tours d'ânes et autres bêtises qui sèment la bonne humeur. On y joue autant entre enfants qu'entre adultes en se demandant tout de même, vers l'aurore, si c'est un joueur qui vient de crier ou vraiment un coq qui signale que la nuit va finir ! Durée : 10 à 30 minutes

CONCERTO GROSSO code 4357 (Amigo, 3 à 6 joueurs, à partir de 5 ans)

CONCERTO GROSSO fonctionne sur le même registre que BONJOUR ROBERT. C'est un jeu de réactions où chacun peut se débarrasser de ses cartes quand il fait le bon geste au bon moment. Les cartes sont très belles et nous y suivons les prouesses d'un lapin musicien qui joue du piano, du triangle, de la clarinette… ou chante encore au micro. A chaque tour de jeu, une carte est dévoilée et l'instrument joué par le lapin désigne un geste à produire au plus vite : se lever, mettre la main sur la bouche ou sur les oreilles, etc. On l'installe rapidement dans le fou rire. CONCERTO GROSSO est un jeu plein de bonne humeur que vous pouvez conseiller, les yeux fermés, pour toutes les fêtes d'enfants. Durée : 15 minutes

COT COT PANIK Djeco (de 1 à 2 joueurs, à partir de 6 ans)
Chacun des deux joueurs dispose d'un plateau personnel quadrillé de 16 cases. Les joueurs sélectionnent un défi de leur niveau (trois niveaux différents) et placent les poules et le renard sur les cases correspondant au défi. Ils disposent également de barrières (courtes et/ou longues). Au signal, ils essaient de créer des enclos qui isolent les poules du renard tout en respectant une des règles de base : dans chaque enclos doit se trouver le même nombre de poules (une ou deux). Voilà de quoi mettre au défi les têtes chercheuses… en signalant que ce jeu peut naturellement se jouer tout seul !

✶✶ **DANSE DES ŒUFS code 9234 (Haba, 6ans-adultes, 2 à 10 jrs)**
Une réussite incontournable dans les jeux d'ambiance et d'animation. Et qui a dit que c'était un jeu pour les enfants ? Ce l'est assurément… mais vous les adultes, empruntez-le à volonté pour semer une ambiance de folie dans vos propres groupes. On y collectionne des œufs sous le menton, entre les genoux, dans le creux des coudes et sous les aisselles. Et ce serait encore facile si le jeu nous laissait immobiles : mais il faut réagir, courir derrière un œuf, faire le tour de table… Ultra simple, ultra efficace. 7 œufs en caoutchouc qui ne manquent pas de rebond, un œuf en bois, 2 dés, une règle simple et du bonheur à volonté. De 3 à 6 joueurs. Dès 5 ans. Durée : 15 minutes

LES DOIGTS MALINS code 4812 (6 à 11 ans, 2 joueurs)
Un excellent jeu qui se joue du bout des doigts. A travers des trous, nous poussons des boules pour qu'elles se déplacent et se rangent dans d'autres trous. Nous cherchons, en fait, à réaliser un modèle donné sur une carte. Une sorte de mosaïque en quelque sorte… Dès que la technique (facile à comprendre) est acquise, nous pouvons nous installer dans le jeu. Le matériel comprend 2 plateaux et une trentaine de cartes qui permettent à deux joueurs de se mesurer. Une carte est tirée au hasard et chaque joueur tente d'en réaliser sa configuration plus rapidement que l'autre. Ah ! les doigts qui poussent, changent de place, soulèvent, reviennent en arrière… Un jeu entre la patience et la fébrilité. Un excellent jeu de voyage pour occuper des enfants dans une voiture. Durée : quelques minutes

✶✶ **L'ESCALIER HANTE code 9499 (6 ans – familial, 2 à 6 jrs, DREI MAGIER) ©**

Fonctionnant comme Husch Husch, ce jeu se taille pourtant un part de différences sous trois aspects. Le premier tient au design très réussi, lui-même doublé par une petite prouesse technique. Les fantômes sont superbes (en bois !) et emportent avec aisance les pions qu'ils capturent magnétiquement. Le second vient du fait que les pièces ne sont pas communautaires même si, durant la seconde partie du jeu, elles peuvent être manipulées par tous les joueurs. Le troisième est le résultat ludique de cette dernière caractéristique : les inversions qu'on crée sur l'escalier ont surtout pour but de ralentir les adversaires. Mais c'est un jeu dangereux pour ceux qui ont un trou de mémoire car il n'est pas rare de faire ainsi gagner un adversaire ! Durée : 15 minutes

L'ESCALIER HANTE : le jeu de cartes code 16799

✶✶✶ L'ESCALIER A FICHES… ***ou le bonheur des petits enfants***
code 92 (Haba, 8 mois-3 ans)
Asseyez le petit enfant devant ce jouet et le voici qui s'y intéresse, tente de sortir un cylindre, le met en bouche et le jette : une opération qu'il peut répéter 25 fois de suite puisqu'il y a 25 cylindres. Ne vous arrêtez pas aux grandeurs et aux couleurs (acquisitions qui se fixeront après 2 ans) et choisissez-le dès ce jeune âge (8 mois-1 an) pour toutes les ouvertures ludiques qu'il permet, avec ou sans l'adulte : glisser un rouleau de papier toilette sur un cylindre et faire des « coucou-caché », empiler et casser, transformer en glaces aux parfums divers, créer une table en dotant le plateau de 4 pieds égaux… Construit en hêtre solide, ce jouet s'inscrit en droite ligne dans la traduction Froebel (pédagogue du début des années 1800) et se combine plus tard avec les blocs en bois. Un jouet simple qui ouvre la voie royale à ce dont l'enfant a besoin pour grandir : un matériel simple à manipuler mais infiniment riche à investir et à interpréter. Haba nous en donne une version plus intéressante que les versions *bon marché* qu'on peut en trouver car la profondeur des trous sert l'apprentissage de la verticalité, le poids la stabilité et le diamètre la grosseur idéale pour les mains d'un petit enfant.

ELASTRO code 9909 (Holz Hoerz, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)
A partir d'un élastique qui fait le tour du jeu, les enfants projettent des palets vers une cible et tentent de placer au mieux les pions de leur couleur. Un jeu simple et plein de plaisir pour les moins de 10 ans. Renseignements dans la partie sur les jeux surdimensionnés.

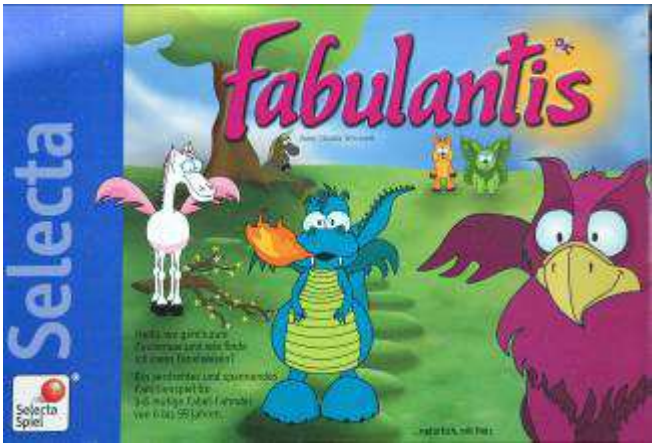
✶✶ EST-CE QUE LES COCHONS PEUVENT VOLER ? code 9754 (Kosmos, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans, familial)
Un formidable jeu – méconnu – qui nous apprend mille et une choses sur soixante animaux. Sur la table, 18 caractéristiques possibles sont étalées : vit la nuit, a 6 pattes, a des antennes, pond des œufs, a une carapace, etc. Lorsque tous les enfants sont prêts, une carte « animal » est posée sur la table. Chacun cherche au plus vite les caractéristiques qui lui correspondent et posent ses trois jetons sur ce qu'il pense juste. Jeu de vitesse car chaque critère ne peut être choisi que par un seul joueur.

Au moment de la vérification, chacun découvre avec joie ce qui est juste, avec étonnement ce qui faux, avec surprise ce qui surprend… et les points gagnés ou perdus sont notés sur une piste où progressent et reculent les pions cochons des joueurs. D'une partie à l'autre, on enrichit sa connaissance de la nature. Les animaux sont bien choisis et nous promènent dans l'univers du crapaud, de la coccinelle, de l'hippocampe et d'autres figures du monde animal souvent mal connues. Durée : 20 minutes

EXTENSION : 50 nouveaux animaux : 14 euros

EGG RICE (Ravensburger, 2 ou 2 équipes, à partir de 5 ans)
Un jeu actif puisque les enfants transportent des œufs (en carton) sur les ailes d'un oiseau. Le groupe est divisé en deux camps et au signal, chacun fait voler l'oiseau en le tenant du bout des doigts. Si le défi est de le maintenir horizontalement pour que l'œuf ne tombe pas, d'autres directives peuvent rendre le trajet jusqu'au nid (la boîte) en organisant l'épreuve à reculons, à trois pattes, etc. Puis, pour le fun et la surprise, sachez qu'il n'est pas rare qu'un joueur fasse glisser par inadvertance l'œuf dans le nid de son adversaire (les deux nids sont posés l'un à côté de l'autre).

LA FÊTE DES OMBRES (Haba, ref 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans)
Ce jeu nous convie réellement à jouer autour d'un théâtre d'ombres. Tour à tour, chaque enfant est le montreur et les autres observent avec attention la parade de ceux dont on voit l'ombre à travers la toile. Or, à chaque tour de piste, quelques personnages connus des enfants sont absents. Est-ce l'ours ou le magicien ? Le lapin ou la sorcière ? Derrière son petit théâtre, le montreur fait tourner un carrousel sur lequel il a disposé 8 des 14 personnages disponibles. En les éclairant avec la lampe fournie dans la boîte, il projette leurs ombres quand les silhouettes des personnages passent devant le rayon. Vu de l'extérieur, cela donne un spectacle enchanté et plein de devinettes.

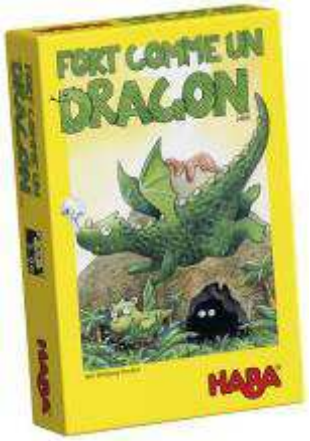


Un excellent jeu d'animation que nous voyons davantage dans le patrimoine d'une ludothèque que d'une famille.
Durée : 25 minutes

FABULANTIS code 11348 (Selecta, 2 à 6 jrs, à partir de 7 ans)
Des animaux bizarres sortent des légendes et chaque joueur reçoit la mission d'en rencontrer un en particulier. En route donc, à travers des paysages qui bougent : le plateau est, en

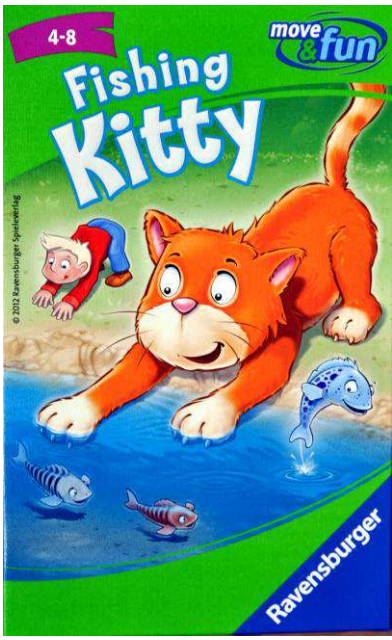
effet, composé de disques qui déroutent au sens propre. Il n'est dès lors pas si facile d'atteindre le lac central où les missions sont délivrées. Un jeu plein de rebondissements car on n'arrive pas toujours dans la région qu'on pensait atteindre. Durée : 25 minutes

FORT COMME UN DRAGON code 11286 (2 à 4 jrs, 5 ans-familial, Haba)



Proche de Pique plumes, ce petit jeu de poche ajoute à la poursuite que se mènent les dragons des astuces nouvelles. Le système de progression par mémoire (j'avance si je connais la cachette du motif où stationne mon dragon) est plus rapide mais présente, en revanche, le risque de devoir reculer à cause de dragons pirates qui se plaisent à surprendre les petits joueurs. Durée : 20 minutes

FISHING KITTY (Ravensburger, 2 à 6 jrs, à partir de 7 ans)



Le chat pêche de drôles de manières : parfois avec la main, parfois à l'envers, parfois avec sa patte…
Au début de la partie, les joueurs symbolisent une rivière dont la largeur dépend de la taille du joueur le plus petit. De toute manière, elle est relativement large, au-delà de 120 cm. Dans cette rivière sont étalées des cartes « poisson » de différentes valeurs. Lorsqu'un enfant joue, il tire une carte et suit la consigne indiquée par l'image : dans bien des cas, une pêche acrobatique qui lui permettra parfois de pêcher plus au large, parfois guère autrement que le long de la rive. C'est drôle et joyeux et, si des adultes participent, ceux-ci ne peuvent se positionner sur la rive opposée.

✶ FINDEVIER code 16748 (Steffenspiele, 2 à 4 joueurs, dès 5 ans)

Dans ce jeu, chaque famille compte 4 animaux : 4 renards, 4 lièvres, 4 hérissons… Le cercle des animaux qu'on voit laisse donc entendre que certains se cachent. Si vous ne voyez, par exemple, que deux renards, c'est que deux autres sont cachés. Le jeu sera précisément de les découvrir. Lorsqu'une carte est tirée, elle désigne la famille qu'il faut réunir et le joueur retourne une des cartes du cercle en espérant découvrir un des animaux qui manquent à l'appel. Les cartes sont illustrées recto-verso et lorsqu'un animal disparaît, un autre apparaît.

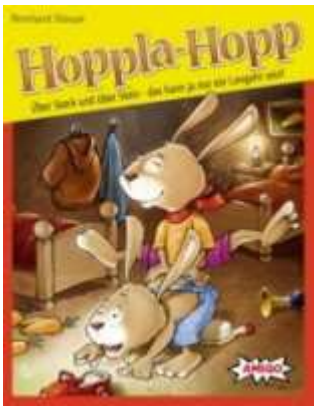
Chaque fois qu'un joueur trouve un animal, il reçoit un point sous forme de rondin coupé dans une vraie branche. Vous verrez : c'est superbe et ces pièces naturelles donnent une ambiance délicieuse au jeu. Mieux : lorsqu'un enfant trouve le dernier membre d'une famille, il reçoit un rondin + la carte qui a provoqué la recherche. Durée : 15 minutes.

✶HAPPY FARM code 16726 (Beleduc, 4 – 6 ans, 2 à 4 joueurs

Chaque joueur est un fermier qui désire acheter un tracteur. Mais un tracteur, ça coûte très cher et le seul moyen pour le payer, c'est de vendre deux vaches. Encore faut-il les avoir ! Les joueurs progressent donc sur les cases du parcours et obtiennent, de ci de là, des poules et des cochons. Dans les fermes qu'ils croisent en chemin, ils peuvent les échanger en respectant les lois qui sont affichées sur des panneaux en bois : 3 poules valent un cochon et 3 cochons valent une vache. Basé sur le troc et des notions de calculs simples, Happy Farm plaît beaucoup aux enfants et a été récompensé par différents prix en Allemagne et en Autriche. Plateau et figurines en bois. Durée : 15 minutes

HOPPLA HOPP code 4634 (Amigo, 2 à 6 jrs, 5 ans – familial)

Découvrez comment votre mémoire peut sauter ! On aligne les motifs en ligne et, après les avoir observés, on cache les 2 premiers motifs. Et c'est parti ! Nommez le premier motif qui est caché et si c'est juste, déplacez le cache jusqu'au premier libre (c-a-d le 3ème dans la ligne) en retenant ce que vous cachez. Nommez à présent le second motif et si c'est juste, déplacez le cache sur le 4ème motif de la ligne, en retenant encore et toujours ce que vous cachez. Nommez ensuite le 3ème motif et si c'est juste, déplacez le cache sur le 5ème motif… Etc. Qui donc, en sautant de cette manière, arrive le premier au bout de la ligne ?



✶✶ JEU DE PECHE (en coffret) – code 1396 – dès 2 ans

Quel est l'enfant qui n'aime pas pêcher ? Depuis 25 ans, nous construisons un jeu de pêche que plusieurs prix belges ont récompensé. Deux plaques qui s'assemblent comme 2 pièces de puzzle et dans chacune, en encastrement, 7 poissons en 7 couleurs. En bois, solide, bien verni. Pêcher, remettre en place, employer le dé couleur et plein d'autres idées pour des animations. Grandeur : 40 x 30 cm. Les poissons se pêchent par aimantation et 2 cannes sont livrées avec le jeu. Il vous est proposé en boîte en bois. Des cannes de rechange sont disponibles.

LES 6 JEUX DE PETIT CORBEAU Code 384 (Kosmos, 2-4 jrs, à partir de 5 ans)

Infatigable, le petit corbeau se prête au jeu des enfants. De jolies cartes superbement illustrées nous permettent de jouer des jeux très divers qui nous emmènent dans l'univers de ses amis : le lièvre, le sanglier, le renard, l'ours et le mouton… Ensemble nous jouons au jeu des familles, au mémory et à bien d'autres parties de plaisir ! Délicieux !

✶ JEU DE FAMILLE DICK BRUNA code 164 (Ravensburger, 3 à 5 jrs, à partir de 4 ans)

Ce jeu de familles se différencie des autres par deux caractéristiques. La première tient à la grandeur des cartes. Elles sont légèrement plus grandes que des cartes normales, ce qui facilite la prise en main. La seconde vient de la conception des

cartes. Au- dessus de chaque illustration, des pictogrammes très clairs permettent à l'enfant de voir les autres motifs de la famille. Ainsi, par comparaison avec ce qu'il possède déjà et par déduction ensuite, il ajuste ses questions avec précision. Durée : 15 minutes

LE JEU DES NAINS code 5103 (selecta, 3 ½ à 6 ans, 2 à 8 joueurs)

En lançant 3 dés, on obtient trois couleurs. En regardant bien les cartes, il y a justement un nain qui s'est habillé avec ces trois couleurs. Lequel ? Jeu d'observation… ou de rapidité avec les plus grands. Simple, beau, riche… Durée : 10 minutes

GROSSE FRAYEUR SUR LA LUNE (Kosmos, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

Nos astronautes ne se doutent pas que sous la surface de la lune se promène un extraterrestre. Quand il apparaît au fil du jeu, ceux qui sont dans son champ de vision sont morts de frousse et quittent le plateau. Qui résistera le plus longtemps ? Un jeu avec un mécanisme simple et efficace : en appuyant sur le plateau, quand le dé vert le permet, le couvercle d'un cratère se soulève et un monstre sympathique apparaît. Bien imaginé ! (Durée : 15 minutes)

✶ GRAND JEU DES BILLES 180 billes de diamètre 3 cm – code 11155 (SINA, 3 – 10 ans)

Alors que les adultes se demandent « *à quoi ça sert ?* » , **les petits enfants s'en donnent à cœur joie en prenant à pleines mains toutes ces billes qui permettent d'empiler, de faire glisser et de composer de très jolies mosaïques**. L'abondance et la beauté du matériel étonne : 18 couleurs et 180 billes qui se rangent parfaitement dans les 2 tiroirs que contient ce petit « meuble » fabriqué avec soin. Outre les jeux libres, on y joue facilement à 2 ou à plus à l'étoile chinoise et au solitaire. Construit par une firme allemande très attentive au développement des jeux simples – dans la ligne des blocs en bois -, ce jeu fait partie de choix « audacieux » que pourrait faire avec raison une collectivité qui veut semer du beau et du créatif. Ne sommes-nous pas là pour témoigner que, dans un monde surchargé de jouets et de gadgets, le plus simple suscite encore la joie et l'émerveillement des plus petits et des plus grands ? Davantage de détails dans la partie consacrée aux jeux surdimensionnés. De toute beauté ! (en disponibilité : des billes de rechange)

✶ GRAND JEU DES BOULES code 12915 (Sina, 1 à 3 ans)

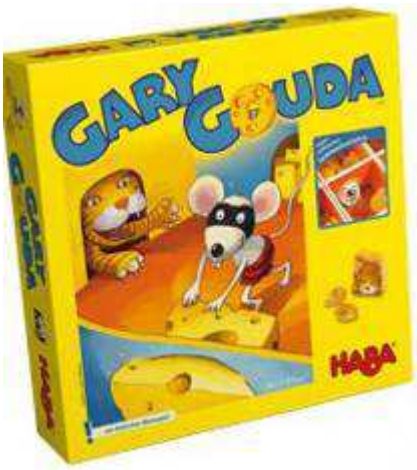
Directement inspiré du jeu des billes, ce modèle s'adresse aux enfants de moins de 3 ans. Les boules ont un diamètre de 6 cm et ne peuvent donc pas être mises en bouche. La construction du jeu a été adaptée à ce qu'aime en faire un petit enfant : prendre en main, pousser dans une rigole et surtout mettre dans des trous. Aux quatre coins, l'enfant trouve précisément un trou dans lequel il peut faire disparaître les boules. Celles-ci tombent à l'intérieur du jeu et sont conduites

par un plancher en pente vers la sortie qui peut être fermée par un bouchon lors des transports. Matériel allemand construit par une des firmes productrice de matériel Froebel. Boules de rechange disponibles.

<u>GIGI LA GIRAFE</u> code 16629 (HABA, 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans)

Cette girafe est très gourmande. A-t-elle mangé le feuillage d'un arbre qu'elle se dirige aussitôt vers un autre. Et plus elle mange, plus elle doit tendre son cou qui s'allonge, s'allonge… Sur cette idée, les joueurs promènent une girafe entre deux arbres dont la distance qui les sépare sera d'autant plus grande qu'on voudra rendre le jeu plus difficile. En effet, à chaque arbre, le cou de la girafe s'allonge : on ajoute un cube en hauteur sous sa tête. Puis le défi, c'est de la déplacer, sans rien faire tomber, jusqu'à l'autre arbre. Qui sera le plus doux ? Qui sera le plus habile ? <u>Durée</u> : 10 minutes

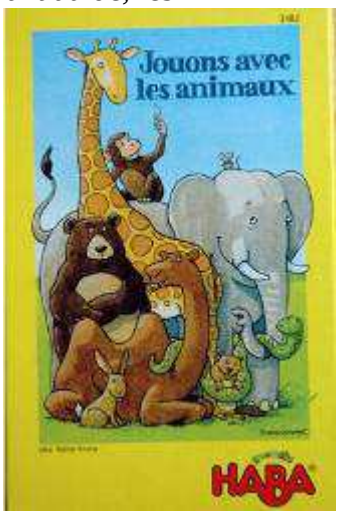
<u>GARY GOUDA</u> (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)



Gary Gouda est de nouveau à la chasse au fromage et aucun morceau n'est à l'abri sur son passage. Mais avec chaque morceau de fromage que la souris récupère, le risque de rester coincée dans les trous de souris est de plus en plus grand. Elle n'arrivera au but que si elle fait bien attention à la taille des trous de souris par lesquels elle passe et à condition qu'elle ne tombe pas entre les pattes de Kiki le chat ! Qui pourra aider Gary Gouda à trouver le meilleur chemin et à récupérer le plus grand nombre de morceaux de fromage ?

<u>JARDINS FLEURIS</u> (Chelona (2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans)

Unanimement salué pour sa beauté, **Jardins Fleuris** se joue sur des prairies en bois. Chaque joueur y fait pousser des fleurs magnifiques, composées d'éléments en bois. Sur la tige s'accroche un bouton et des feuilles ; sur le bouton se déploie des pétales. Tout tient comme par miracle ! Des aimants discrets ont été intégrés dans le matériel et donne une légèreté étonnante à la structure. En jouant au dé, les enfants récoltent de quoi construire et celui qui a réalisé des fleurs multicolores ou unicolores marque des points. La durée du jeu est mesurée par la formation d'une chenille dont les anneaux s'ajoutent les uns aux autres lorsqu'un joueur obtient « chenille » au dé.



<u>✶✶ JOUONS AVEC LES ANIMAUX</u> code 6022 (Haba, 2 à

6 jrs, 4 ans – adultes)
Et vraiment il y a de quoi jouer ! Deux jeux différents dans une même boîte. D'abord un mémo jeu classique car la capture des cartes, selon les animaux, se fait parfois par 1, parfois par 2, parfois par 3 et parfois même par 4 cartes à la fois, avec des formes en lignes droites mais parfois aussi en L ou en carré. Le second jeu est encore meilleur : un jeu d'observation et d'adresse où il s'agit d'attraper le bon gardien quand un des animaux qu'il surveille est totalement visible. Excellent

✶ KAYANAK code 4 (Haba) 4-8 ans 2 à 4 joueurs

Un jeu remarquable où nous suivons sur la banquise les Inuits qui partent à la pêche. Il leur faut naturellement percer la glace et c'est l'occasion pour HABA de laisser éclater son génie créateur. Un système simple, qui enserre une feuille A4 entre deux cartons, permet de percer la croûte gelée au moyen d'un pic. Quel plaisir... avec une impression de cric et de crac comme si on y était! Et renouvelable à l'infini ! La pêche suit immédiatement et le joueur introduit le poids d'une canne dans l'orifice. Est-ce que l'aimant découvrira, quelques centimètres plus bas, une ou plusieurs billes en acier qui symbolisent les poissons ? Deux dés mènent la danse. L'un fait le beau temps ou le gel; l'autre permet de se déplacer, de percer ou de pêcher. Nous sommes émerveillés, d'autant plus que le design habille avec finesse l'ensemble du jeu et confirme une fois de plus que la collection Haba est une des meilleures que nous connaissions. Un régal ! PRIX ALLEMAND DU JEU POUR ENFANT 1999. Durée : 30 minutes

MIROIR DU CHÂTEAU HANTE (Drei Magier, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

Le nouveau jeu des éditions Drei Magier nous emmène dans un château rempli de miroirs. Trois enfants déguisés en fantômes s'amusent à hanter le château. « Houhouhou ! » Mais voilà qu'ils sont maintenant quatre. Quatre ?! Le vrai fantôme du château s'est joint à eux en cachette. Mais comment le démasquer ? C'est bien simple : les vrais fantômes ne se réfléchissent pas dans un miroir. Le miroir du château hanté – un jeu de ruse pour les petits détectives de fantômes ! Allez-vous trouver le vrai fantôme ? Faites le mystérieux test du miroir ! Et rappelez-vous bien la couleur de la bougie. (Durée : 20 minutes)

(LE) PETIT LYNX code 3100 (EDUCA, 1 à 5 jrs, à partir de 3 ans)

Un jeu d'observation qui s'est taillé une excellente réputation, prouvant que les recettes les plus simples donnent beaucoup de plaisir. Sur la table, bien en vue de tous, un plateau sur lequel sont illustrés 36 objets. A côté du plateau, un « panier » en carton dans lequel se trouvent 36 petites cartes présentant les mêmes motifs. L'enfant tire une carte, la montre à tous et chacun cherche à être le premier à poser son doigt sur l'image correspondante du plateau. Bien sûr, avec vos plus jeunes, vous pouvez supprimer le critère vitesse et permettre à chacun, tour à

tour, de trouver l'objet sur le plateau. Ce jeu est une version simplifiée du jeu du lynx qui propose 300 illustrations éparpillées sur un plateau dont les parties peuvent être mélangées. Durée : 15 minutes.

✶ MONZA code 6078 (Haba, 2 à 4 joueurs, 5 à 8 ans)

Les trésors se cachent parfois dans les petites boîtes. Et même si la course automobile est un thème qui ne vous parle pas, goûtez à Monza. Un système simple de progression par couleur permet de faire vrombir son moteur, de dépasser par la droite ou par la gauche et de foncer vers la victoire. Celui dont c'est le tour, lance 6 dés et regarde dans quel ordre il va les utiliser pour gagner de la piste et avancer le plus possible sa voiture. Un jeu qui dépasse les simples jeux de couleurs, avec l'impression réelle de donner des coups d'accélérateur et de faire des queues de poisson autorisées. Durée : 15 minutes

MES PREMIERS JEUX : COULEURS et FORMES code 13553 (haba 3362, de 1 à 3 joueurs, dès 2 ans)

Un dé pour les couleurs, un dé pour les formes : qu'est-ce que votre petit enfant est déjà capable de reconnaître ? N'allez pas trop vite et attendez quelques mois avant de combiner les deux dés. Son plaisir, c'est de prendre des formes et de voir si elles rentrent dans les trous des 3 plateaux. Pour lui, loin des soucis géométriques, ce sont des fleurs et des papillons qui apparaissent ! Quand on y joue à plusieurs (jusque 3 joueurs), le mécanisme s'apparente à un loto que chacun complète. En s'inspirant d'autres jeux (Le Verger, le Quips), il est alors facile d'introduire une règle de coopération : celle d'offrir aux autres une pièce dont je n'ai plus besoin.

MES PREMIERS JEUX : RECONNAISSANCE TACTILE code 12924 (haba, 1 ou 2 joueurs, dès 2 ½ ans

Découvrez d'abord le très beau matériel avec votre enfant. Touchez et nommez les fruits, le morceau de fromage, les légumes… Caressez la fourrure du mouton. Vient ensuite un jeu qui s'appelle « Qu'a mangé le mouton ? ». Il existe une paire de chaque aliment (6 paires en tout). La moitié de chaque paire est mise dans le sac. Tandis qu'un enfant ferme les yeux, quelqu'un tire une pièce du sac et la glisse dans le ventre du mouton. L'enfant qui fermait les yeux, les ouvre et tâte le mouton pour reconnaître la forme de l'aliment qui s'y trouve. Quand il pense la reconnaître, il prend la pièce semblable sur la table. Après vérification, si c'est juste, il reçoit un trèfle. Sur cette idée de reconnaissance tactile, un second jeu est proposé et vous serez certainement inspiré d'en inventer d'autres avec un si beau matériel ! Durée : 10 minutes

MERLINZINZIN code (LCD, 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans)

Dans la forêt de Brocéliande, un horrible chat court derrière les pions des enfants. Comment lui échapper sinon en s'entraidant ? Le chat est symbolisé par un sablier qui avance d'une case chaque fois qu'il a fini de s'écouler. Or s'il rattrape la figurine la plus en arrière, les enfants perdent tous ensemble le jeu. Ce jeu coopératif est très actif puisque le dé lancé indique la manière dont on va se servir d'un galet plat sur un petit plateau extérieur : en le lançant ou le laissant tomber d'une quinzaine de centimètres, en le poussant du bout du doigt ou en soufflant dessus, en le faisant glisser ou en l'envoyant comme un mini-frisee. Le joueur actif cherche à l'envoyer sur une des neuf cases dont il veut activer le pouvoir. Ces pouvoirs sont divers,

Un jeu d'action coopératif pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.
MERLIN ZINZIN
Le jeu
UN JEU CRÉÉ PAR ANNICK LOBET,
D'APRÈS LE LIVRE MERLIN CINCIN, ÉCRIT PAR MARC CANTIN
ET ILLUSTRÉ PAR STAN & VINCE

permettent d'avancer un pion, de ralentir la progression du sablier, d'emprunter un raccourci… Ce jeu remplace YAKARI qui était en édition allemande. Il présente le même canevas sur un thème différent, en améliorant la visibilité du dé.

MEMO DES SONS code 1393 (BELEDUC, 3-10 ans, 1- 10 joueurs)

6 paires de cubes en bois avec de bonnes poignées permettent aux enfants de découvrir à l'ouïe des sons semblables. Une autocorrection est possible grâce aux points colorés qu'on trouve sous les cubes.

MECHANLOU code 16685 Djeco, 2 à 4 jrs, à partir de 4 ans

Chaque joueur cherche à réunir les 6 cartes qui illustrent le conte du petit chaperon rouge. Les cartes viennent les unes après les autres d'un talon qui ne nous donne pas toujours la carte désirée. Par exemple, une carte que nous aurions déjà, par exemple la sixième carte de la séquence qui doit nécessairement être la dernière qu'on pose, par exemple encore une carte « loup ». Celle-ci est intéressante puisqu'elle permet de croquer une carte chez un adversaire. Heureusement pour tous les joueurs qu'il y a des chasseurs cachés sur la table. Celui qui trouve une de ces précieuses cartes renvoie le loup la queue entre les pattes ! Durée : 15 minutes

✶ MA PREMIERE PYRAMIDE DES ANIMAUX haba 4765 (Haba, 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans)

Une excellente boîte proposant trois jeux d'empilement. Dans ***Monte sur mon dos***, une prairie à trèfles, posée au milieu de la table, est entourée de 9 jetons « soleil ». Chacun d'eux révèle, au fil de la partie, un animal en bois (cochon, poule, vache, lapin) que l'enfant doit ajouter sur la prairie. Celui-ci doit être posé sur le dos du précédent et l'enfant gagne le jeton soleil si l'animal qu'il pose n'en fait pas tomber d'autres. Dans ***Escalade d'animaux***, une seconde prairie apparaît et, selon les indications du dé, les animaux doivent être empilés sur la prairie à trèfles ou la prairie à fleurs. Heureux sont ceux qui jouent à la suite d'un joueur plus maladroit ! Enfin, dans ***Qui courra plus vite ?,*** la coopération s'en mêle et les enfants tentent de réussir à empiler tous les animaux avant que le lapin n'ait rejoint en dix bonds la prairie à fleurs. Les gros animaux en bois se calent bien les mains des petits enfants et une bonne dose de concentration est requise pour qu'ils ne glissent pas les uns sur les autres.

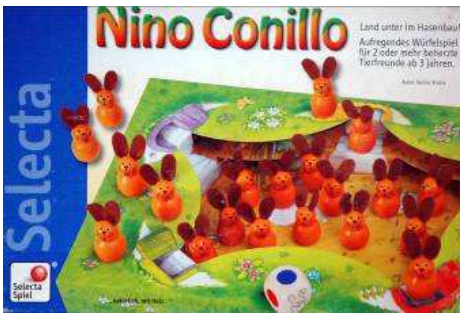
<u>MYSTERIEUSE ETOILE FILANTE</u> code (Drei Magier, 2 à 4 jrs, à partir de 6 ans)

Ce jeu est une autre présentation de Klickado. L'étoile qui se forme tout au long de la partie naît de l'adresse des joueurs. Accrochée à une barre métallique, le cœur d'une étoile n'attend que ses rayons ! Chaque joueur, à tour de rôle, y accroche les baguettes jaunes dont il a reçu une certaine quantité en début de partie.

Ces rayons en bois sont en trois longueurs différentes. Les plus longues ont un point métallique qui permet de les accrocher facilement au cœur de l'étoile car celle-ci est en réalité un aimant puissant. Mais les autres ! Avec adresse, les joueurs devront les faire tenir sur la structure qui entoure progressivement la mystérieuse étoile. Cela donne un joli bouquet de filaments qui partent dans tous les sens et dont l'équilibre précaire et les mouvements inattendus concourent à créer des parties pleines de suspens. Lorsque le jeu est joué le soir, il ne faut pas manquer d'éteindre la lumière car le cœur de l'étoile est phosphorescent et donne ce petit plus qu'on aime dans les jeux ! (Durée : 20 minutes)

<u>NINO CONILLO</u> code 10244 (Selecta, 2 à 4 jrs, à partir de 3 ½ ans)

Un jeu d'une grande simplicité… comme il en faut justement pour les petits enfants. Un terrier est menacé par une inondation et nous sauvons les lapins en les tirant par les oreilles. Hop ! Roule le dé ! Si c'est vert, je positionne un lapin sur l'escalier vert ; si c'est rouge, sur l'escalier rouge. Et ainsi selon les couleurs. Un joueur gagne un lapin lorsque le dé tombe sur la couleur d'un escalier occupé : dans ce cas, on aide le lapin à sortir du trou et on le pose près de soi. En fin de partie, qui a sauvé le plus de lapins ? Une réussite esthétique très belle avec un côté fragile dans la conception du terrier : les enfants aiment y nicher les lapins et le carton se déchire parfois. Malgré tout, superbe ! <u>durée : 15 minutes</u>



✶✶ <u>OUDORDODO</u> code 2891 (Djéco, 2 – 4 jrs, plutôt à partir de 5 ½ ans – 7 ans)

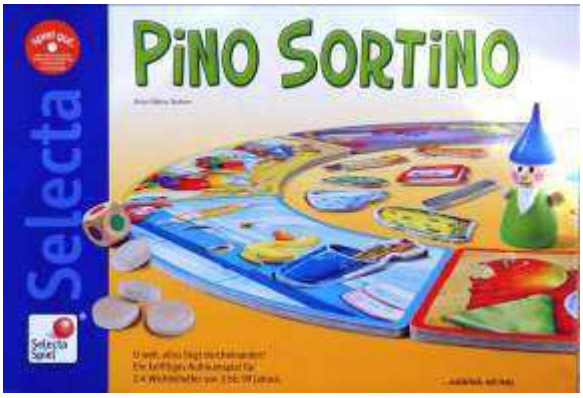
Excellent jeu de déduction, comparable au jeu « Qui est-ce ? » mais, cette fois, avec un graphisme heureux ! Sous une des 24 cartes se cache un petit ours. Chaque carte représente une maison ayant ses caractéristiques : habitée par un chat, un poisson ou une souris, sous le soleil ou sous les nuages, avec une cheminée qui fume ou qui ne fume pas, etc. Qui parvient, en posant de bonnes questions, à trouver la maison de petit ours ? Présenté dans une boîte solide, ce jeu est une occasion merveilleuse d'apprendre à nos petits à écouter les réponses qu'on leur donne et à s'orienter en fonction de ce qui est dit. Commencez doux en ne mettant que 2 cartes et en leur apprenant bien pourquoi une carte va être éliminée et pas l'autre. Puis passez à quatre cartes… et montez progressivement le niveau : voilà qui nous convie à nous inscrire dans une stratégie de la réussite pour qu'ils puissent pleinement profiter du cadeau logique que représente un tel jeu. <u>Durée</u> : 15 minutes

L'OURSON EGARE (Amigo, 2 à 6 joueurs, à partir de 3 ½ ans)

A réserver aux familles qui aiment savourer les petites choses merveilleuses. Un ourson s'est égaré dans une forêt et nous le cherchons parmi 81 cartes disposées en carré. En partant des bords, nous explorons la forêt. Si nous découvrons une route, notre progression peut continuer. Si nous découvrons un obstacle (une rivière, une montagne…), il nous faut revenir en arrière, trouver un carrefour ou tenter d'explorer la forêt à partir d'un autre bord. En chemin, nous rencontrons aussi tous les animaux qui peuplent la forêt. Autant d'occasions de nous émerveiller ensemble, de les reconnaître, de leur donner des noms et surtout de leur demander s'ils n'ont pas vu le petit ours. Ailleurs, des buissons de baies, des fleurs… autres sources de mots que nous déposons sur la nature pour la rendre plus proche des petits joueurs. Enfin, sauf exception, nous finissons par trouver le petit ours et, par les chemins que nous avons construits, nous le ramenons auprès de sa maman. Avec une règle adaptée aux plus jeunes (dès 3 ans) écrite suite à mes parties de jeu avec un de mes petits fils de cet âge.

✶ (LE) PETIT VERGER code 10195 (haba, 2 à 5 jrs, à partir de 4 ans et jusque 6 ans)

Le « petit verger » n'est pas un modèle réduit du « verger ». C'est un autre jeu sur le même thème, sensiblement plus difficile du point de vue des manipulations. Les enfants cherchent à gagner cinq paires de cerises qui sont cachées sous des cartes de fleurs. Mais ces cartes cachent d'autres motifs : celui du petit corbeau qui bondit de joie quand on le découvre et progresse d'une case vers le cerisier et un lot d'animaux endormis qui sont bien utiles quand on a de la mémoire et qu'on veut éviter le petit corbeau. Avec un plan de jeu vertical qui représente un arbre et une superbe figurine en bois qui représente le petit corbeau. Durée : 15 minutes.



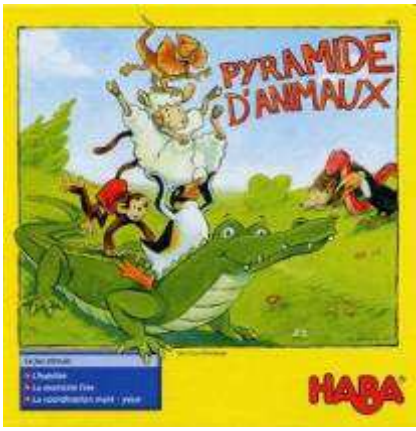
PINO SORTINO code 12188 (Selecta, 1-4 jrs, à partir de 3 ans)

Quel désordre dans la chambre de Pino ! Nous allons donc l'aider à remettre de l'ordre. Le dé nous indique dans quelle chambre Pino doit se rentre. Hop ! En quelques bonds, le voici dans la bonne pièce ! Aidons-le à présent à retrouver sa brosse à dent, son pyjama ou l'un ou l'autre de ses jouets. Avec un peu d'observation, l'enfant trouve le bon objet et le replace dans son encastrement. Et si une chambre est tout à fait rangée, un éclat de lumière sous forme d'une perle chinoise est offert ! Avec une variante « mémoire » où les enfants doivent exercer leur sens du contour. Durée : 10 minutes

✶ PINGO TOUR code 12939 (Beleduc, 4 à 6 ans, 2 à 4 joueurs)

Le plateau en bois représente la mer polaire où flottent des icebergs. Chaque enfant dispose d'un pingouin qui, en suivant la route des cases, passe d'un iceberg à l'autre. L'intérêt, c'est d'avoir de la chance au dé et de passer en tête. En effet, les premiers arrivés ont plus de chance de faire une bonne pêche : ils prennent en main le lot de poissons disponibles sur l'iceberg, le lancent en l'air et ramassent tous les poissons qui leur font un clin d'œil. Quant aux autres, ils serviront à la pêche des suivants. Sur un plateau intelligent se joue une promenade appréciée par les petits. Dé, double roulette, action *dans quelle main ?* : que de choses délicieuses à vivre quand on se promène en Alaska ! Durée : 20 minutes.

✶ PYRAMIDE DES ANIMAUX code 8728 (Haba, 2-6 jrs, à partir de 5 ans)



Il existe de nombreux jeux d'équilibre mais celui est particulièrement beau. Les formes des animaux permettent de trouver des positions intéressantes quand il faut les accumuler les uns sur les autres en hauteur. La base, occupée par le dos large et généreux d'un crocodile, grandit au fil du jeu. Durée : 10 minutes

LA PLANETE DES SENS code 9675 (Haba, 2 à 4 jrs, dès 4 ans)

Nous avons 5 sens et nous avons rendez-vous pour les exercer et les affiner. Chaque enfant reçoit un mini plateau qui peut accueillir les 5 planètes de son ouverture au monde : elles seront symbolisées par 5 billes. La partie se déroule sur un plateau commun qui représente la terre. En y déplaçant un personnage, les enfants traversent avec lui différentes épreuves qui touchent à la vue, au toucher, à l'odorat, à l'écoute et au goût. Elles sont rendues possibles grâce à un matériel important qui est immédiatement utilisable lorsqu'on joue avec de jeunes enfants ou qu'on doit préparer si on opte pour les épreuves plus difficiles. On y trouve des schémas géométriques qui entraîneront une réaction de la part des enfants, une série de boîtes avec couvercles à visser qui serviront à de nombreuses expériences, une succession de matières très diverses pour les jeux sur la reconnaissance tactile. La Planète des sens se situe pourtant au-delà de ce matériel car certaines activités sont innovantes et leur enjeu est appuyé par une petite brochure qui met bien en évidence le lien entre la croissance de l'enfant et ces activités. On y parle de psychomotricité, de motricité fine et de motricité de la bouche. A titre d'exemple, une des épreuves est d'empiler dans sa bonne main une succession d'objets en bois, cette maîtrise étant en lien direct avec la précision de l'écriture. Une autre épreuve invite à comparer des poids (les boîtes ayant été remplies de volumes différents de riz). Une autre encore - rare - travaille sur la comparaison des températures (glaçons, eau froide, eau ambiante, eau tiède, eau chaude). Bien que sur un thème didactique, la Planète des sens n'est en rien un jeu d'apprentissage. On y plonge comme dans une aventure et les enfants y suivent un parcours sur lequel ils peuvent déployer leur corps et leurs acuités naturelles. La boîte indique 4 joueurs mais il serait facile d'y jouer à davantage. Durées variables

✶✶✶ PIQUE PLUMES code 2765 (Zoch, Gigamic, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans et très familial)

Les trois étoiles indiquent bien un formidable jeu qui, en vingt ans, n'a pas pris une ride. Une course de poules en bois qui ne progressent que grâce à leur mémoire et tentent de se chiper mutuellement les plumes de leur toupet. Un parcours en 24 cases dont les motifs correspondent à 12 cartes hexagonales et placées, faces cachées, au centre du parcours. Pour faire progresser sa poule, le joueur doit trouver parmi les cartes hexagonales celle dont le motif correspond à la case sur laquelle il doit

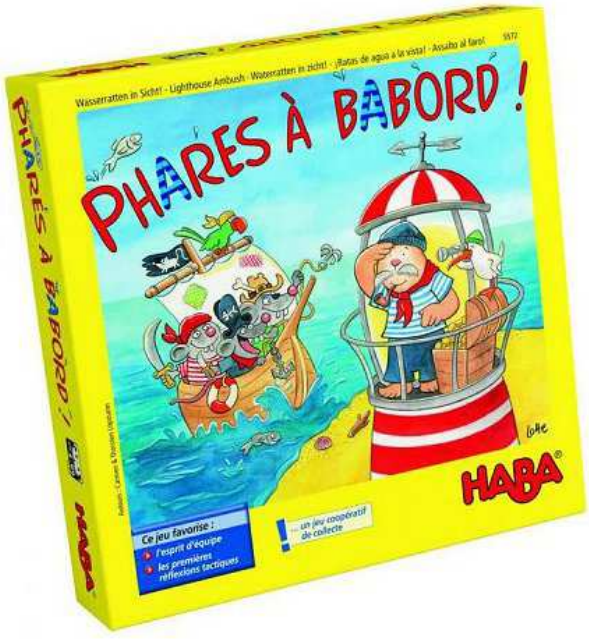
se poser. Et s'il la trouve, il peut continuer à progresser. Un jeu qui égalise les niveaux enfants / adultes. Un jeu drôle, pétillant, avec des rebondissements. Durée : 20 minutes

PIQUE PLUMES GEANT : code 10993
(Voir la description dans les jeux surdimensionnés : avec des pantoufles et sur des cases géantes, les enfants deviennent eux-mêmes les poules)

POMELA code 3457 (2 à 8 joueurs, à partir de 5 ans)
Pomela est un drôle de jeu. Sur le principe, c'est simple : deux enfants s'entraident pour cueillir des pommes et les transporter vers un panier. Le jeu est drôle parce que les enfants ne peuvent saisir une pomme et la porter qu'en s'entraidant. Chacun dispose d'une cuillère incomplète (voyez la photo) qui n'est efficace que si son extrémité est maintenue contre l'extrémité d'une autre cuillère incomplète. Les enfants doivent donc coordonner le maintien de leur cuillère pour saisir la pomme, la soulever et la transporter. Si l'un des deux relâche la coopération, soit en s'éloignant, soit en changeant de niveau, la pomme tombe sur le sol et tout est à recommencer. Un arbre en bois accueille les petites pommes en début de partie. . Déposées dans un vrai panier, elles se transforment au fil du jeu en pots de confiture.. Durée : 15 minutes

POMELA existe en jeu surdimensionné

PHARES A BABORD (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)
Dans ce jeu coopératif, les enfants construisent des phares dont la lumière devrait démasquer un bateau pirate qui cherche à envahir le pays. A bord, sous la voile noire, des rats ! Ceux-ci avancent de manière automatique lorsque le dé laisse apparaître la face du bateau et gagnent s'ils atteignent la 9ème case de leur parcours avant que TOUS les phares soient construits. Pour construire un phare, le joueur doit gagner des pierres dans deux couleurs imposées et les alterner sur 4 étages. *Par exemple, vert – rouge – vert – rouge*. C'est très joli, d'autant plus qu'un phare terminé est doté d'un pion jaune qui symbolise la lumière. Lorsqu'un joueur ne peut pas se servir des couleurs obtenues aux dés, il peut les offrir à d'autres joueurs. Si malgré tout, ce n'est pas possible, les joueurs reçoivent un coup de pouce : un vieux marin va de phare en phare et, chaque fois qu'il a fini sa boucle d'inspection, le groupe reçoit une pierre d'une couleur au choix à poser sur un des phares. Durée : 15 minutes



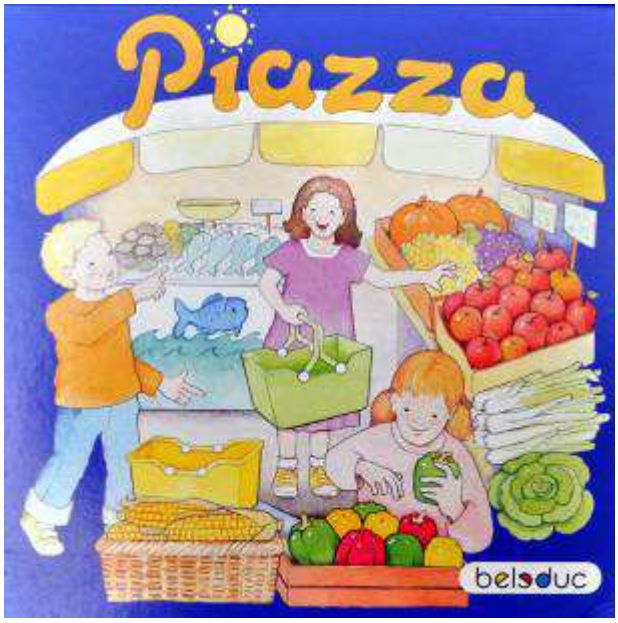
PETITE FORET MUSICALE code 18117 (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans)

Haba mélange avec bonheur 3 instruments de musique et un jeu de société. Dans un décor sylvestre, les cachettes des animaux qui se cachent ne peuvent se trouver qu'en comparant ce qu'on entend et les dessins proposés sur le plateau. Les enfants ferment donc les yeux et écoutent la sonorité de l'instrument que joue l'adulte : deux claves qui se frappent, un coup sur le tambourin ou la note résonnante du métallophone. Les enfants ouvrent ensuite les yeux et cherchent sur le plateau l'image de l'instrument qu'ils viennent d'entendre. En soulevant la cachette, ils sauront si l'indication musicale les a menés au bon endroit pour trouver Maman souris ou l'un des autres animaux. La boîte propose trois jeux différents, souvent encadré dans une histoire. Le matériel est très beau et les instruments à la hauteur de la réputation de Haba.

PAKBO (Djeco, 2 joueurs à partir de 6 ans)

Pakbo est un jeu de déduction. Chaque joueur ordonne comme il le désire 6 passagers dans son bateau. Son but est de découvrir comment sont ordonnés ceux de son adversaire. Pour y arriver, il dispose de tickets en nombre restreint qui lui permettent de poser 3 types de questions : tel animal est-il devant tel autre ? Tel animal est-il derrière tel autre ? Et, sans restriction : tel animal est-il en 1ère, 2ème, 3ème, 4ème, 5ème ou 6ème position ? Durée : 10 minutes

PIAZZA code 16725 (Beleduc, 2 à 4 jrs, à partir de 4 ans)



Que coûtent les aliments que je veux acheter ? En entrant dans le magasin, les enfants disposent de 4 pièces de valeurs différentes. Chacune d'elles leur permettra d'acheter du poisson, des pommes, des poivrons et du maïs… mais, selon l'endroit où ils se trouvent, sont plus ou moins chers. Un très bon jeu d'introduction à l'argent et de correspondance entre une pièce et ce qu'elle permet. Primé en Allemagne (prix du jeu éducatif). Matériel en bois. Durée : 15 minutes

QUI EST-CE ?

code 980 (Hasbro, 4 – 8 ans, 2 jrs)

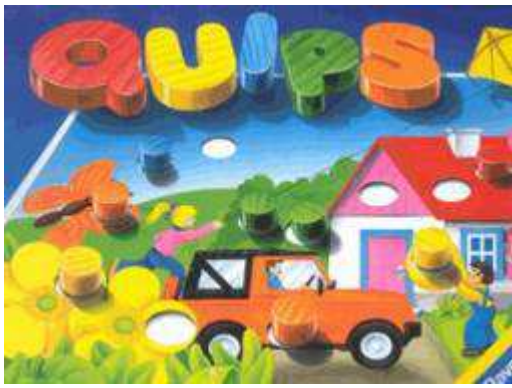
L'indémodable jeu de déduction qui fonctionne sur une série de personnages qu'on rabat en fonction des réponses qu'on reçoit. Un matériel lamentable… mais nous nous accordons tous à fermer les yeux tant le jeu est excellent. Durée : 10 minutes

- ***Notez son équivalent en format poche chez Djeco : OUDORDODO (excellent et tellement plus beau !)***

✶ QUI HABITE OU ? **(*Wer wohnt wo ?)* code 3705 (Zoch, 1 à 4 jrs, dès 3 ans)**

Un superbe coffret dans lequel vous trouverez des maisons en bois et des animaux qui s'y cachent par un système d'encastrement. A la fois un jeu libre qui se nourrit d'un très beau matériel et un jeu de société sur le thème de la recherche de l'autre. En début de jeu, chaque enfant dispose d'une compagnie d'animaux en mal de solitude. Chacun d'eux cherche son jumeau : on frappe dès lors aux portes des maisons en disant : *petit hérisson, es-tu là ? Lapin, lapin, où te caches- tu ?* A chaque parent de faire vibrer le thème en le saupoudrant de magie. Le matériel en bois finement travaillé explique le prix coûteux. . Durée : 10 à 20 inutes

✶✶ QUIPS code 17 Ravensburger, 2½ à 4½ ans, 1 à 4 joueurs)



Un des meilleurs jeux actuels pour l'initiation aux couleurs et aux nombres. Un premier jeu de société pour nos petits : qui, parmi eux, résiste à l'attrait de mettre des choses (ici des pions) dans des trous (ici des encastrements peu profonds) ? Un geste qu'ils adorent faire et qui sera l'occasion de grandir : en faisant correspondre la couleur du pion avec celle du motif, en puisant dans un sac à tour de rôle, en découvrant vers trois ans le dé couleur, puis à quatre ans le dé à points. Même seul, le petit enfant joue à QUIPS. Variantes supplémentaires en utilisant les 2 dés, en travaillant de manière tactile, etc... Différentes marques proposent ce type de premier jeu mais avec ses grosses plaques en carton et ses nombreux pions en bois coloré, c'est la version RAVENSBURGER que nous préférons. Durée : 10 à 15 minutes.

Si je devais choisir un premier jeu de société pour un petit enfant, ce serait le QUIPS. Car, même seul, quand il s'assied devant, aucun enfant ne résiste à son envie de mettre les pions dans les trous !

✶ RAZZO RAKETO **code 14326 (Selecta, 3 à 6 joueurs, 4 – 7 ans)**

Excellente nouveauté 2009 de Selecta. Les enfants sont réunis autour d'une base spatiale à laquelle sont amarrés 8 vaisseaux spatiaux. A tour de rôle, chaque joueur devient responsable d'une fusée. Celle-ci appartient à tous les joueurs mais son rôle est d'y placer des pilotes et de la faire voler. Il y pose donc un pilote de son équipe et choisit un copilote chez un autre joueur. Ensuite, tandis que le groupe des enfants compte jusque 20 les yeux fermés, il fait démarrer sa fusée, la fait voler et la dépose – non cachée – quelque part dans la pièce. Ainsi s'en vont les fusées les unes après les autres. Lorsqu'un enfant tire ensuite la carte d'une fusée qui n'est pas amarrée, il doit partir à sa recherche et la ramener avant que le compte à rebours ne soit terminé (les enfants comptent à nouveau, cette fois les yeux ouverts). Si la fusée est trouvée et ramenée à temps, les pilotes qui s'y trouvent peuvent grimper dans la station spatiale et celui qui a ramené la fusée est récompensé. Un très bon jeu, inhabituel au sens où il brasse toute la pièce comme espace de jeu. (durée : 25 minutes)

RENTRONS LA NOURRITURE (Haba, ref 5443, 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ½ ans)
JEU COOPERATIF

Les enfants rentrent les animaux pour la nuit dans la jolie ferme en carton qu'on pose au milieu du plateau. Mais les animaux doivent d'abord être nourris et chacun espère obtenir les couleurs des cases qui font avancer le cochon vers le panier de pommes, la vache vers le panier de trèfle et le mouton vers le panier de pissenlits.

Tandis que nos jeunes joueurs s'activent, la nuit tombe progressivement. Chaque fois que le dé tombe sur la face « nuit », l'enfant doit retourner une carte jour/nuit. Or, si la 9ème est retournée et que tous les animaux ne sont pas rentrés, les enfants perdent ensemble le jeu.

(LA) RONDE DES OIES **code 13964 (Haba, 2 à 6 jrs, à partir de 4 ans)**

Cette petite boîte cache un jeu coopératif original puisque les défis proposés sont tous des activités physiques qu'il faut pratiquer ensemble. Tandis qu'un renard fait le tour de son domaine, les enfants découvrent une à une les postures qu'ils doivent adopter ou réaliser : marcher en file indienne en battant des ailes, appuyer leurs pieds sur les pieds d'un autre joueur, etc…. Un jeu actif qui convient bien aux petits enfants à partir de 4 ans.

✶ LE ROLLOPHONE (la souris musicale) **code 493 (6 mois – 10 ans)**

C'est un grand xylophone, en forme de souris, dont les pattes sont des roues en forme de grosses boules (65 x 48 cm). On peut donc le tirer et promener cette merveille musicale. Nous l'avons choisi pour deux raisons : c'est un instrument solide que des petits enfants peuvent manipuler sans l'abîmer (s'ils grimpent dessus, c'est sans danger tant pour eux que pour l'instrument) ; mais c'est surtout un instrument dont la sonorité vous émerveillera. La firme allemande qui le fabrique, est une de nos références en qualité pour les très beaux métallophones que nous importons.

LA SOURIS MUSICALE comporte cinq notes. Son registre est pentatonique : cela veut dire que l'échelle des notes permet un jeu idéal pour les petits enfants ; aucun rythme frappé au hasard n'est dissonant. Il n'y a donc pas de demi-tons comme sur l'échelle diatonique qui, elle, permet de jouer des comptines enfantines. L'échelle pentatonique est celle des rythmes asiatiques et africains. Elle est d'une grande musicalité et nous la conseillons pour les petits enfants (dès 8 mois). La stabilité des tons est très bonne car le bois employé est un bois dur, peu sensible à une humidité

normale. Les lames en bois sont larges et donc faciles pour la frappe d'un enfant même maladroit. L'embout des mailloches est souple et produit un ton chaud et agréable à entendre. La souris musicale convient aussi pour des enfants plus grands, notamment pour des compositions de rythmes et de sons lorsqu'on désire accompagner un djembé ou un tambourin. (Lire également les commentaires sur les métallophones).

SCHLANGELN code 2726 (amigo, 2 à 4 jrs à partir de 4 ½ ans)

Voici une manière bien originale de jouer au jeu des familles. Chaque joueur dispose d'un buisson d'où sorte les têtes de trois serpents. Ces serpents sont composés d'anneaux multicolores. Pour les faire sortir de leur cachette et les gagner, les joueurs doivent poser des questions et deviner quelle est la prochaine couleur d'anneau qui va apparaître. Ainsi l'un demande : *as-tu un serpent dont le prochain anneau est rouge ?* Si c'est le cas, le serpent progresse hors du buisson et révèle son anneau rouge. A ces questions se mêle un jeu de mémoire car on récolte parfois une information sur la couleur d'un anneau qui interviendra plus tard dans la partie. Le matériel est très beau et on s'en émerveille ! (Durée : 20 minutes)

SERPENTINA code 253 Amigo 2-5 joueurs - à partir de 5 ans

Les cartes sont superbes. Et bien épaisses pour la prise en main...Prenez donc le temps de les savourer quand vous découvrirez le jeu. SERPENTINA est une variante des dominos. A tour de rôle, chaque enfant découvre une carte et la pose sur la table. Si elle peut s'accrocher par sa forme et sa couleur à une carte déjà posée, il le fait nécessairement. Sinon, il commence un autre serpent un peu plus loin. Les couleurs sont très belles et chaque anneau mélange deux jolies nuances. Ainsi se forment plusieurs serpents. Une tête leur pousse parfois; ou bien encore une queue. Et si, d'une manière ou d'une autre, ils deviennent complets, le joueur ramasse le tout et marque autant de points que de segments acquis. Durée : 10 minutes

✶ LES SAUTERELLES AU PAYS DES CHIFFRES code 5176 (Haba, 1 à 6 jrs, 4 à 9 ans)

Mélangez le mouvement et les chiffres et ça donne l'univers de ce jeu où les enfants, en sautant de plaque en plaque, suivent l'ordre croissant ou décroissant des chiffres. On joue donc vraiment avec son corps .Les plaques sont en mousse plastifiée et mesurent une vingtaine de centimètres de diamètre. On les dispose dans toute la pièce, assez proches l'une de l'autre pour que les enfants puissent se déplacer dessus et assez lointaines pour que le jeu invite à quelques acrobaties. Des jeux très divers sont proposés : des jeux de pure psychomotricité (les enfants sont des sauterelles) sans tenir compte des chiffres : par, exemple, traverser un espace sans toucher le sol ; un aller-retour sans repasser sur la même case ; une progression sur une jambe, etc. Mais encore des jeux de rapidité, de trajet le plus court entre une ligne de départ et une ligne d'arrivée…Dans des applications plus cognitives, l'enfant se positionnera sur le chiffre qui correspond à la réponse d'une opération de calcul ou de soustraction, n'empruntera qu'un chemin de chiffre impair, additionnera tous les nombres touchés par ses pieds. Bref, à l'infini sur les terres de la bougeotte et du plaisir ! Durée : chaque variante de 5 à 15 minutes

SOUS LA ROSEE code 12942 (Piatnik, 2 à 4 jrs, 5 – 7 ans)

Une fleur pleine de fraîcheur au milieu des enfants ! Chacun d'eux revêt les habits du matin et, quand s'est son tour, pose ou retire quelques gouttes de rosée sur la fleur. Derrière cette image poétique, se joue un jeu d'équilibre. Les gouttes de rosée sont de jolies billes transparentes que les enfants conservent dans le calice d'une feuille. En jouant une de leurs 4 cartes, ils choisissent d'ajouter une ou deux billes (entendez une ou deux gouttes de rosée) sur les pétales de la fleur commune ou – si c'est l'instruction à suivre – d'en retirer. La corolle blanche tremble et tressaille sous le poids dont on la charge car elle est reliée à la tige par un ressort. S'il y a trop de billes d'un côté, elle se met à pencher… et se libère de quelques-unes d'entre elles en les faisant tomber dans le support vert qui entoure sa tige. Dans ce cas, l'enfant récupère ce que la fleur rejette et l'ajoute à sa réserve. Le premier enfant qui n'a plus de billes, gagne la partie. Directement inspiré de La balançoire de la souris – qui n'est justement plus édité -, ce jeu très frais dont les couleurs du matériel sont sobres et belles, est parfait pour vivre une partie d'émerveillement pleine de suspens avec de jeunes enfants (Durée : 15 minutes)

✶ SCHNIPP KICK code 14540 (Zoch, jeu surdimensionné, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

Chacun reconnaîtra la griffe de l'illustrateur de Pique Plumes sur ce beau jeu surdimensionné de 70 x 70 cm de côté. L'idée du jeu est de former des puzzles en capturant leurs pièces sur le plateau. La capture se fait très simplement chaque fois que le pion du joueur, lancé à partir de son coin, s'arrête sur une pièce correspondant à sa recherche. Les pions sont poussés d'une pitchinette comme au carrom… mais avec des publics ayant un handicap, des gestes plus faciles peuvent être adoptés. Les pièces capturées sont remplacées par des pièces neutres pour que la surface reste uniformément lisse. Quand son tour reviendra, l'enfant cherchera à capturer les pièces qui lui manquent pour terminer son puzzle. Le premier joueur à avoir réalisé 3 puzzles, gagne la partie. Plusieurs variantes sont possibles : jouer en débutant avec les pièces cachées (intervention progressive de la mémoire), commencer avec les pièces neutres et les remplacer progressivement par des pièces imagées, etc. Le jeu convient bien aux enfants mais aussi aux personnes pour qui les manipulations d'adresse sont plus difficiles (public avec handicap). Le matériel est facile à prendre en main et confortable. Récemment, dans le cadre d'une formation avec des ludothèques de Bruxelles, nous avons inventé et expérimenté des jeux plus volages basé sur le matériel disponible et nous avons beaucoup ri tous ensemble. Nous joignons donc ces nouvelles idées dans la règle fournie avec le jeu.

SMARTMAX

Un formidable système d'assemblage magnétique qui peut être mis dans toutes les mains, si petites soient-elles (dès 1 an). Les jeux les plus simples (défaire et remettre ensemble) deviennent au fil du temps des constructions étonnantes où les lois de la physique dansent avec la fantaisie.

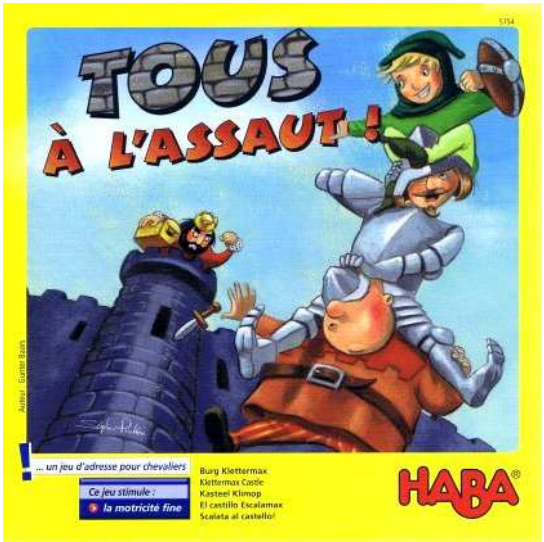
15961	SMARTMAX 29 pièces	
15962	SMARTMAX 42 Pièces	
15955	SMART CAR	
15959	SMART MAX courbes supplémentaires	

✶ SCHWARZE KATER – MATOU NOIR code 9567 (Steffenspiele, 2 à 9 jrs, à partir de 4 ans)

Du fromage, du lard, du chocolat… tout ce dont rêvent les souris ! Ce serait sans danger si ce n'était le chat lui-même qui avait caché ces ingrédients pour attirer les gourmandes ! Mais dans ce jeu, on joue cartes sur table, ce qui est plutôt rare dans un jeu de chat et de souris. Les joueurs observent bien la position des ingrédients et la place du chat : ce sont des pions en bois qu'on recouvre à présent par des chapeaux noirs, tous semblables. Puis, au vu de tous, celui qui tient le rôle du chat modifie la place de deux chapeaux et annonce l'ingrédient qu'il faut trouver. Voici que les souris s'approchent, chacune se positionne devant le chapeau-cachette qu'elle estime être le bon. Le chat, de sa grosse voix, leur demande si elles sont bien certaines de leurs choix. Hésitations, changements. Seule la mémoire peut aider. Le chat se lèche une dernière fois les babines et soulève les chapeaux. Qui ne s'est pas trompé ? Ainsi se gagnent et se perdent des fromages. Seules les souris qui ont trouvé le bon ingrédient s'en vont heureuses et plus riches. Quant aux autres, elles sont à l'amende et spécialement si elles se trouvent nez à nez avec le pion du chat. Un jeu tout en ambiance, parmi les 10 meilleurs allemands pour enfants de l'année 2009, avec un matériel en bois très soigné. Durée : 15 minutes

TOUS A L'ASSAUT ! (Haba 5754 , 2 à 4 joueurs)

Quelle idée originale que d'avoir imaginé que les pions doivent faire la courte échelle pour accéder aux trésors du château ! Les pions des joueurs tournent autour de la boîte, allant d'une case à l'autre (celles-ci sont étalonnées sur le pourtour extérieur de la boîte). Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée, il grimpe sur « les épaules » de celui ou ceux qui sont déjà là. Ainsi se forme une pile de pions, le but étant d'être celui dont le corps dépasse totalement le rebord de la boîte. C'est en effet celui-là – et seulement celui-là, qui voit les trésors entreposés dans les différentes salles du château. Son propriétaire lui donne alors une pitchinette pour tenter de l'envoyer dans la salle dont il veut obtenir un trésor. C'est magiquement bien pensé !



<u>TRESOR DU CORBEAU</u> code 8883 (Kandern, 2 à 4 jrs, 5 -8 ans)

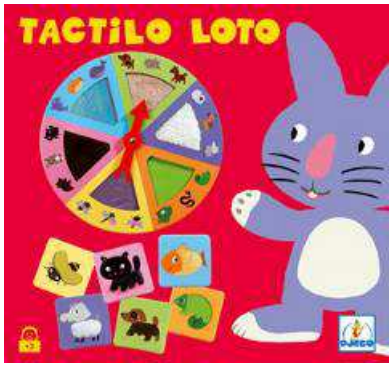
Quel beau matériel ! Une vingtaine de cônes jaunes représentant des becs de corbeau, de grandes cartes et surtout ce coffre en métal qui promet un moment magique. Le corbeau de notre jeu a rassemblé de nombreux trésors. Tour après tour, il nous provoque à les trouver dans un certain ordre. Au début de la partie, chaque joueur mémorise des éléments sur une carte personnelle : soit les objets qui y sont dessinés, soit les objets + leurs emplacements, soit encore les mêmes éléments + les fonds de couleur. Au signal, tous les joueurs s'activent en même temps et cherchent sous les becs jaunes où se trouvent les objets dont ils ont besoin pour réaliser leur carte. Le premier qui pense avoir réalisé son objectif, crie stop… et on vérifie la correspondance. Le jeu peut être joué sur des niveaux de difficulté très divers. <u>Durée</u> : 15 minutes RESTE 1 EXEMPLAIRE

<u>✶✶ TABLE A FILS</u> pour collectivité Code 7982 (Smart, 1-8 ans)

Irrésistible… et jamais en désordre ! Très stable sur son pied en bois, cette table attire les mains des enfants qui jouent avec les perles, les font glisser et les transforment au gré de leur imagination en trains, en bonhommes, en fruits des bois et en mille autres choses. Un jeu puissant pour une gamme d'âges très large (1 ½ à 9 ans) dont « les effets » sont nombreux : assouplissement de la main, pré mouvements d'écriture, latéralisation, composition d'ensembles et de séries. En réalité, ce sont des « cadeaux » que les enfants reçoivent sans le savoir car ils sont tout à leur plaisir de se donner durant de longs moments à ce jeu très simple mais merveilleux si l'on en croit la lueur dans leurs yeux !

<u>TWISTER</u> code 2823 (Hasbro, à partir de 5 ans, 3 à 6 joueurs)

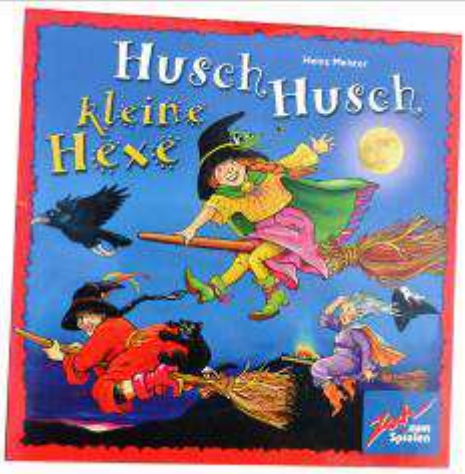
Un jeu indémodable et unique dans son genre. Sur un tapis en plastic solide, 16 grands ronds en quatre couleurs ont été illustrés. Les joueurs suivent les consignes du meneur qui leur indique quelle main ou quel pied doit être posé sur quelle couleur. Au début, c'est facile mais comme 2 joueurs ne peuvent occuper une même case, chacun est rapidement conduit à s'étirer entre quatre ronds parfois éloignés sur lesquels il doit avoir posé ses 2 mains et ses 2 pieds ! TWISTER produit alors ce qu'il a de mieux et d'original : une bonne humeur géante qui naît de tous ces corps qui se déplient et s'entrelacent pour atteindre leurs objectifs. <u>Durée</u> : 15 minutes.



<u>TACTILO LOTO</u> code 3734 (Djeco, 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans)

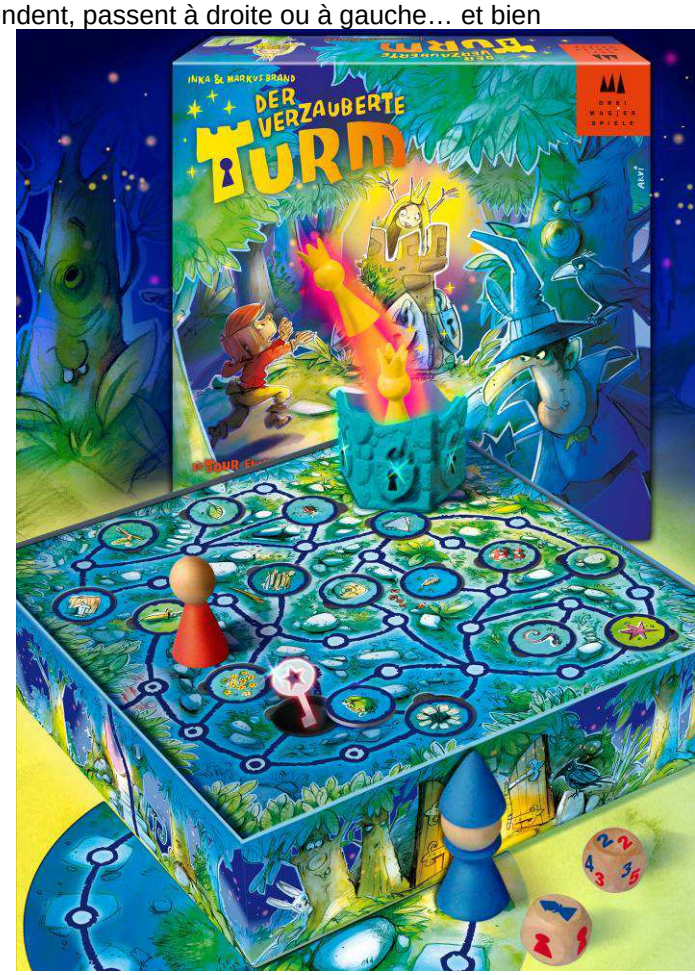
Puisque les animaux ont du poil, reconnaissons-les de cette manière. Qui trouve la plaquette « laine » dans le sac ? Le « lisse » du poisson ? Le « râpeux » du caméléon ? La boîte contient une roulette qui indique un des 3 animaux à trouver. L'enfant cherche ensuite dans le sac, parmi les 18 cartes, une de celles qui correspond à la texture indiquée par la flèche de la roulette. <u>Durée : 15 minutes</u>

<u>7</u>



✶✶ TURLUTUTU = HUSCH HUSCH = PETITES SORCIERES code 2300 (Gigamic, 2 à 7 joueurs, à partir de 4 ½ ans et jusque 8 ans)

Nouvelle présentation de l'excellent Husch husch, avec un prix inattendu… et en chute libre ! Cinq sorcières, cachées sous leurs chapeaux, escaladent la montagne : laquelle rejoindra la première le feu allumé sur son sommet. Tour à tour, les joueurs lancent le dé et tentent de deviner sous quel chapeau se cache la sorcière désignée ? Ce serait facile si la sixième face du dé ne semait quelques chaos dans notre mémoire car elle a pour objet de permuter les sorcières. Ainsi les sorcières montent et descendent, passent à droite ou à gauche… et bien malin est celui qui se rappelle des zigzags qu'elles font sur leur balai. Un excellent jeu ! Durée : 10 minutes



LA TOUR ENCHANTEE (Drei Magier, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

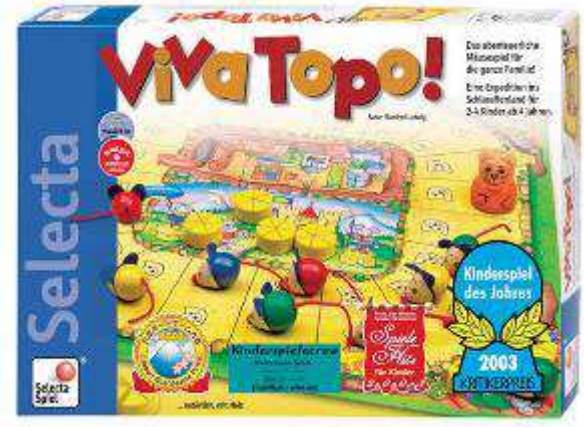
Une princesse enfermée dans une tour, une tour avec 6 portes dont une seule s'ouvre et un magicien qui en a caché la clé. Fameux défi pour nos jeunes joueurs qui cherchent où se trouve la clé tandis que le magicien s'approche pour la reprendre ! Un jeu avec des éléments originaux : le magicien commence sa poursuite à l'extérieur du plateau, les cachettes révèlent leur secret si on écoute avec attention et des serrures qui ne s'ouvrent pas si souvent qu'on le désirerait. En version internationale. Durée : 20 minutes

✶✶ LE VERGER code 1749 (Haba, 2 à 4 jrs, à partir de 3 ans et jusque 6 ans)

Indémodable depuis 24 ans, le Verger est le modèle des jeux coopératifs pour les jeunes enfants. Pour battre de vitesse la corneille gourmande, les enfants cueillent ensemble les fruits du verger : pommes, poires, cerises et prunes. Ils suivent les règles spéciales de Casse-Noisettes (règle jointe) car notre proposition amplifie la coopération et propose quelques aménagements intéressants : crier comme la corneille, utilisation spéciale du joker, variantes. Le jeu doit son succès au matériel craquant : fruits en bois tourné, panier en osier et illustration sans l'ombre d'une ride après tant d'années ! Durée : 15 minutes

✶✶ VIVA TOPO code 8403 (Selecta, 5 ans – familial, 2 à 4 joueurs)

Courrez ! Courrez, les souris ! Sinon le chat vous mangera. Partagées entre le désir d'atteindre les coins de la maison où se trouvent les plus gros morceaux de fromage et l'urgence de se mettre à l'abri parce que le chat les talonne, les souris nous font vivre un jeu plein de suspens où la prudence s'aplatit parfois face à la gourmandise. Un circuit spécial permet au chat d'accélérer sa vitesse et de prendre au piège les souris téméraires, alors qu'il existe pourtant 4 cachettes qui leur permettent de se mettre à l'abri. Meilleur jeu d'enfants en Allemagne, un bonheur à découvrir ! Durée : 20 minutes



LE VOLEUR DE CAROTTES code 9913 (4-7 ans, 2 à 4 jrs - HABA)

Un petit jeu coopératif. Les joueurs essaient de récolter 4 carottes... mais, pour y parvenir, il faut suivre quelques étapes et se méfier du lapin. Ainsi le dé nous permet de planter, d'arroser ou de récolter. La récolte n'est cependant possible que si les carottes ont poussé grâce aux arrosages successifs. Cela prend du temps... et le lapin, dès que sa tête coquine paraît sur le dé, en profite pour délester les parterres. Lui aussi fait ses comptes et s'il est le premier à avoir dérobé 4 carottes, gagne le jeu ; les joueurs perdent alors tous ensemble. L'originalité du jeu vient de l'existence de deux espaces entre lesquels il faut transférer les carottes pour qu'elles mûrissent, des espaces à gérer en fonction de la position du lapin sur le plateau. (Bon à savoir et petite précision non indiquée dans la règle : le lapin se déplace dans la direction de la zone vert clair). Durée : 10 minutes

VARIALAND code 3035 (Selecta, 1 joueur, dès 3 ans) Les 36 plaquettes en bois permettent d'être combinées de tant de manières différentes que VARIALAND s'avère être un puzzle riche et original. Des éléments assez divers permettent au petit enfant de composer son paysage ou son cadre de jeu comme il l'imagine ou l'entend. Certaines plaquettes travaillent sur des moitiés, ce qui ouvre un champ de recherche et d'expérimentation intéressant. Nous sommes à la fois dans un domino et dans une fresque libre. Les motifs sont imprimés en sérigraphie à chaud (technique habituelle chez Selecta), ce qui donne un produit doux et chaleureux.

ZOOWABOO code 2884 (Selecta, 2 à 4 jrs, dès 4 ans)

Y a-t-il assez de place pour tous les animaux sur le radeau ? Parmi 30 cartes, dix sont tirées au hasard et mises en cercle autour du radeau. Les animaux correspondants – des petites figurines en bois – sont posés sur les cartes. Et maintenant la grande devinette : tous ces animaux peuvent-ils être placés côte à côte sur le radeau sans qu'aucun n'en dépasse ? Chacun répond secrètement en cachant sous la main un pion « oui » ou un pion »non ». Si les joueurs sont partagés, ceux qui prétendent que c'est possible disposent d'une minute pour réaliser le défi ; ils marquent des points en cas de succès. Sinon, ce sont les autres qui gagnent. La situation la plus intéressante est celle où tous les joueurs répondent oui : dans ce cas, un animal s'ajoute à ceux qui sont présents et cette enchère peut encore grandir en cas de désaccord. Un jeu très simple, d'évaluation visuelle, parfait pour les 5 à 8 ans. Avec 6 radeaux différents et 30 cartes qui renouvellent le suspens. Nominé sur la liste des 5 meilleurs jeux d'enfant en 2009 (Allemagne). Durée : 15 minutes

Mais aussi

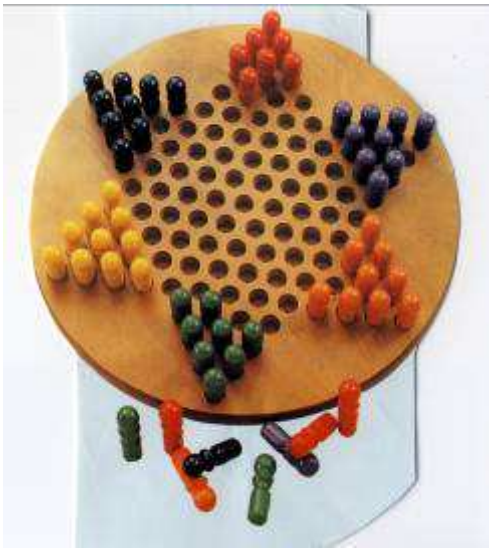
12716	BATAMEUH	DJECO	8,00
10972	BATAWAF	DJECO	8,00
5213	MISTIGRI	DJECO	8,00
10971	MINI FAMILY	DJECO	8,00

12208	SAKAPUSS	DJECO	9,00
15576	SUPER HEROS	DJECO	12,50
13376	POUET POUET	DJECO	12,50
12300	A TOI DE DEVINER	HABA	12,00
5517	MISTIGRI	HABA	8,00
6483	8 JEUX DE DES	HABA	7,00
7606	TRACTO COURSE	HABA	15,00
8732	MINI ZITTERNIX	HABA	6,00
9735	POISSONS MALINS	RAVENSBURGER	10,00
14763	PREMIER VERGER	HABA	25,00
15310	MIMIK MEMO	HABA	7,00
3887	BATIK KID	GIGAMIC	25,00
11185	QUORIDOR KID	GIGAMIC	25,00
6346	GOBBLET KID	GIGAMIC	25,00
10245	MAGO MAGINO	SELECTA	29,00
1322	ATTRAPE !	SELECTA	23,50

JEUX CLASSIQUES

Selon votre budget, vous choisirez des jeux d'échecs ou de dames « complet » (plateau imprimé + pions) : c'est une solution *bon marché* mais qui ne satisfait pas toujours. Si vous désirez une meilleure qualité, nous avons en stock des plateaux auxquels nous joignons une boîte en bois contenant les pions du jeu. Dans ce cas, tout est de *meilleure qualité* : les plateaux et les pions sont plus grands et donc plus agréables à prendre en main. Nous disposons également de plateaux en marqueterie (diverses qualités) dont un qui est recto verso (dames-échecs). Si vous êtes intéressés, nous vous renseignerons sur la grande diversité des prix et vous donnerons le conseil adéquat pour votre usage. Pour le jeu de dada, notez que le plateau est très confortable mais les pions sont des gros pions et non « des petits chevaux ».

0001405	DAMES-JEU DE DAMES BOIS 29CM	19,50
0005027	JEU DE CHEVAUX (LUDO)	18,50
0000159	JEU DE L'OIE	21,00
2076	REVERSI = OTHELLO	21,00
978	TABOO	55,00
0000980	QUI EST-CE ?	33,00
3704	JACQUET	(175)
103485	BACKGAMMON	29,50
14686	JEU D'ECHECS en coffret	20,00
13012	JEU DES PETITS CHEVAUIX	9,00
91	FERME LA BOÎTE	12,50



✶ <u>DAMES CHINOISES</u> code 2869 A partir de 5 ans – familial (2 à 6 jrs)

Un classique « non-violent » au sens où un pion n'en n'éjecte pas un autre. Chaque joueur possède une équipe de pions qui doivent traverser le plateau. Les pions progressent soit d'une case à l'autre soit en sautant au-dessus d'autres pions pourvu qu'il y ait une case libre derrière chacun d'eux. Un saut peut être immédiatement suivi d'autres sauts si le rebond (comme aux dames) est possible. Les joueurs ont donc intérêt à déployer leurs pions en escalier pour permettre aux pions les plus en arrière de se déplacer rapidement. Un jeu qui, nous le constatons, laisse de bons souvenirs d'enfance. Matériel entièrement en bois. <u>Durée</u> : 20 min.

JONGLERIE

Nous proposons des articles de jonglerie de très bonne qualité ; ils viennent des collections allemandes ou suisses (Babache, Henry…).

En diabolo, nous proposons deux qualités et divers formats. Ce qui joue essentiellement dans la qualité d'un diabolo, c'est la mémoire que la matière a de sa propre forme. Dans la gamme « Rubberking » de Babache, la qualité du caoutchouc est déjà d'une bonne mémoire. Si vous avez besoin du top, il faut prendre en « matériaux synthétiques avec un mélange de résine » (Henry) mais les prix sont plus élevés. En jouant sur la qualité de la corde, on obtient également des résultats de rotation plus rapides. Les balles de jonglage sont de la marque suisse Babache. Méfiez-vous des premiers prix sur le marché : « 3 balles pour 5 euros » ; c'est de l'arnaque au niveau de la qualité. Une bonne balle de jonglage a une double enveloppe. Nous proposons des balles classiques et des balles rasta .

693	DIABOLO RUBBERKING BABACHE	21,00
4572	BAGUETTES EN BOIS	4,50
14408	BAGUETTES EN ALU	11,50
14510	BAGUETTES EN CARBONE	20,00
14242	DIABOLO MOYEN SPINNER (excellent)	20,00
2370	DIABOLO MOYEN JAZZ HENRY (excellent)	26,00
10385	DIABOLO GRAND CIRCUS (Henry) excellent	31,00
2461	2 M de corde rapide pour Diabolo	1,20
695	ASSIETTE DE JONGLERIE AVEC BATON EN BOIS	4,80
2802	BALLE DE JONGLERIE 130 gr BABACHE	5,50
3241	MONOCYCLE	120,00
7385	FOULARD DE JONGLERIE 4 pièces de 140 x140 cm, couleurs assorties	15,00
5995	KIWIDO	22,00

www.casse-noisettes.be
chaussée d'Alsemberg , 76 – 1060 Bruxelles tel 00 32 2 537 83 92
casse-noisettes@skynet.be